Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

06/07 Ausgabe 122 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

GEKAUFTE M

10 JAHRE N-ZONE
DAS JUBILÄUMSJAHR

10
N-ZONE
Reportage mit großem Gewinnspiel auf 9 Seiten

SUPER PAPER MARIO
Sechs Seiten Test zum Mega-Abenteuer

EXKLUSIV

MARIO STRIKERS CHARGED

NUR BEI UNS: DER ERSTE TEST VOM FUSSBALL-FEST

FINAL FANTASY III
Rollenspiel-Referenz für Nintendo DS?

6 SEITEN: HORROR-HAMMER FÜR NINTENDO Wii

RESIDENT EVIL

UMBRELLA CHRONICLES UND R.E. 4 Wii EDITION

4 194373 903306 06

SONNENGRILL IM APRIL Bei dem herrlichen Wetter begibt sich die N-ZONE-Crew gern zum Fototermin.

VON LINKS NACH RECHTS
Sebastian Stange (Redaktion)
David Mola (Layout)
Christoph Kraus (Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Matthias Schöffel (Layout)
Florian Brich (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Felix Kothe (Praktikant Redaktion)
Hanns Peter Glock (Praktikant Redaktion)

Nicht im Bild:
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)

N-ZONE schießt das Golden Goal!

Wir testen als erstes deutsches Magazin Mario Strikers Charged Football für Wii!

Spannender geht's nicht: Erst kurz bevor wir diese N-ZONE an die Druckerei abgaben, erhielten wir die Möglichkeit, als erstes deutsches Spielemagazin das heiß ersehnte Wii-Fußballturnier zu testen. Um es in der Fußballersprache auszuführen: Wir waren schon in der Nachspielzeit der Verlängerung und konnten nur dank großzügiger Unterstützung seitens Nintendo diesen wichtigen Treffer reingrätschen. Wie kurzfristig es war, erseht ihr auch daran, dass wir schon ein anderes Titelbild vorbereitet hatten (siehe rechts).

N-ZONE FEIERT DIE DEKADE

Mit dieser Ausgabe feiern wir offiziell das zehnjährige Bestehen der N-ZONE. Ab Seite 28 nehmen wir euch mit auf einen Rundgang durch die Erfolgsgeschichte unseres Magazins. Eine Erfolgsgeschichte, die ohne euch nicht möglich gewesen wäre und die wir gemeinsam mit euch fortschreiben werden. Einer unserer Gratulanten prägte den Satz: „Konsolen kommen und gehen, doch die N-ZONE bleibt bestehen."

DER ERSTE MAI OHNE E3

In der vergangenen Jahren freute sich die N-ZONE-Redaktion Anfang Mai immer darauf, aus Los Angeles von der wichtigsten Computer- und Videospielemesse E3 berichten zu können. Doch in diesem Jahr findet die umstrukturierte und in E3 Media & Business Summit umbenannte Veranstaltung erst Anfang Juli statt. Also genießen wir das schöne Wetter, beobachten, wie der Nintendo-Aktienkurs von einem Hoch zum nächsten klettert, und arbeiten daran, euch auch in der nächsten N-ZONE mit den aktuellsten Informationen rund um eure Lieblingskonsolen zu versorgen.

Jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe!
Euer N-ZONE-Team

AUCH SCHÖN So hätte das aktuelle Titelbild ausgesehen, wenn Mario Strikers im Abseits geblieben wäre.

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
70 Import-News

REPORTAGE

28 10 Jahre N-ZONE
86 Entwicklertagebuch: Crash of the Titans

JEDEN MONAT

69 DS-Abo
93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
78 Hardware
96 Impressum
40 Info-Center: Charts
42 Info-Center: Die besten Spiele
46 Info-Center: Die Redaktion
38 Info-Center: Most Wanted
41 Info-Center: Termine
97 Nachspiel
88 Virtual Console
79 Wii-Abo
95 Umfrage

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Bomberman '93	91
Bomberman Land Touch!	65
Bubble Bobble Double Shot	66
Crash of the Titans	86
Dead 'n' Furious	11
Diddy Kong Racing	60
Dogz	68
Donkey Kong Country 3	91
Eledees	52
Final Fantasy III	58
Final Fantasy XII: Revenant Wings	24
Gunpey	65
Hotel Dusk: Room 215	92
Kyotaro Nishimura Suspense New Detective Series	70
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	90
Lost in Blue 2	62
Lucas der Ameisenschreck	57
Mario Strikers Charged Football	48
Mind Quiz – Your Brain Coach	64
Nanostray 2	26
NiGHTS: Journey of Dreams	20
Ninja Gaiden: Dragon Sword	70
Panzer Tactics DS	08
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	22
Pogo Island	66
Prince of Persia: Rival Swords	54
Rapala Tournament Fishing	57
Resident Evil 4 – Wii-Edition	16
Resident Evil Umbrella Chronicles	12
Ristar	90
Scarface	09
Schach	68
Shrek Smash 'n' Crash Racing	68
Spectrobes	90
Super Paper Mario (US)	72
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	56, 66
Triff die Robinsons	68
Undercover: Doppeltes Spiel	27
Vegas Casino High 5!	66
WWE Smackdown! Vs. Raw 2008	11
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	64

48 | Mario Strikers Charged Football

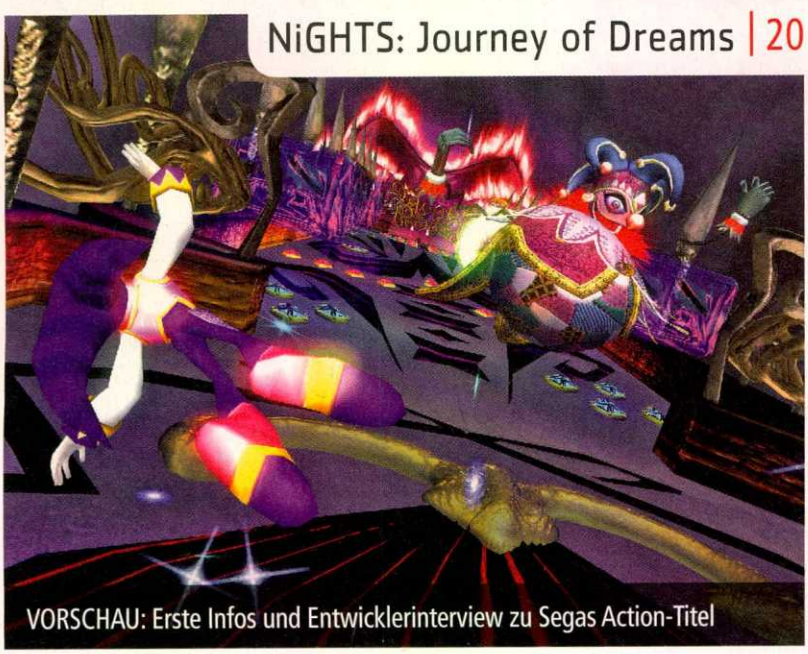
TEST: Die geniale Wii-Fassung des spaßigen Fußballspektakels mit Mario & Co.

12 | Resident Evil 4 – Wii & Umbrella Chronicles

VORSCHAU: Die Wii im Horror-Rausch! Darauf dürfen sich Grusel-Fans freuen.

58 | Final Fantasy III

TEST: Das DS-Remake des zeitlosen Rollenspiel-Klassikers von Square Enix



VORSCHAU

Wii

20 NiGHTS: Journey of Dreams
22 Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
16 Resident Evil 4
12 Resident Evil Umbrella Chronicles

Nintendo DS

24 Final Fantasy XII: Revenant Wings
26 Nanostray 2
27 Undercover: Doppeltes Spiel

TEST

Wii

52 Eledees
57 Lucas der Ameisenschreck
48 Mario Strikers Charged Football
54 Prince of Persia: Rival Swords
57 Rapala Tournament Fishing
72 Super Paper Mario (US-Import)
56 TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles

Nintendo DS

65 Bomberman Land Touch!
66 Bubble Bobble Double Shot
60 Diddy Kong Racing
68 Dogz
58 Final Fantasy III
65 Gunpey
62 Lost in Blue 2
64 Mind Quiz – Your Brain Coach
66 Pogo Island
68 Schach
68 Shrek Smash 'n' Crash Racing
66 TMNT
68 Triff die Robinsons
66 Vegas Casino High 5!
64 Yu-Gi-Oh! World Championship 2007

TIPPS

Wii

91 Bomberman '93
90 Ristar

Nintendo DS

92 Hotel Dusk: Room 215
90 Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie
90 Spectrobes

Game Boy

91 Donkey Kong Country 3

DVD-INHALT

SEITE 1:

THEMA DES MONATS

THEMA DES MONATS
Super Paper Mario

VORSCHAU
Panzer Tactics DS (DS)
Undercover: Doppeltes Spiel (DS)

TEST
Blazing Angels: Squadrons of WW II (Wii)
Diddy Kong Racing DS (DS)
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2 (Wii)
Eledees (Wii)
Gunpey (DS)
Lost in Blue 2 (DS)
Medal of Honor: Vanguard (Wii)
Prince of Persia: Rival Swords (Wii)
TMNT (Wii)
VC-Test des Monats: Zelda
A Link to the Past (SNES)

BONUS
10 Jahre N-ZONE: Die Redaktions-Tour
Live auf der NCON

SPIEL-TRAILER
Fluch der Karibik 3
MegaMan Starforce
Phoenix Wright Ace Attorny: T&T
Spider-Man 3

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 06/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

SEITE 1:
N-ZONE-V
SEITE 2:
(DVD wenden)

PlayStation- und Xbox-Videos

SEITE 2:

Das N-ZONE Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY

Vorschau
GTA IV (PS3) – Trailer
LittleBigPlanet (PS3)
Tomb Raider Anniversary (PS2)
Warhawk (PS3)
God of War II (PS2)
Lemmings (PS3)
Splinter Cell Double Agent (PS3)
Super Rub'a'Dub (PS3)
The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)

Test
Blast Factor (PS3)
Burnout Dominator (PS2)
DTM Racer Driver 3: Challenge (PSP)
Enchanted Arms (PS3)
flOw (PS3)
Full Auto 2: Battlelines (PSP)

Spieltrailer
Colin McRae DIRT
Devil May Cry 4
Ratchet & Clank Future: T.o.D.
Skate
Warhawk

MICROSOFT

Test
Castlevania: Symphony of the Night (X360)
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles (X360)

Spieltrailer
Mass Effect
Overlord
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Bonus
BioShock (Präsentation Teil 2)
Halo 3 (Making-of)

Doppel-DVD für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PS3, PS2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

... oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

ERSTER!
Deutschland-Premiere: Wir testeten die Multiplayer-Bolzerei Mario Strikers Charged Football als erstes Magazin!

DIE WII GEHT RICHTIG ONLINE
Mario Strikers Charged zum Zweiten: Der Titel läutet die Wi-Fi Connection der Wii in Europa ein. Yeah!

SUPER = PAPER MARIO
Super Paper Mario verknüpft Rollenspiel und Jump & Run bravourös. Die deutsche Fassung lässt derweil auf sich warten.

DEUTSCH LIEGT VORN
Undercover vom Spielestudio Sproing und *Nanostray 2* von Shin'en aus München beweisen: Deutsche Spiele sind wieder da!

ERNTE-AUSFALL
Harvest Moon DS stürzt des Öfteren ab. Wir können daher keine uneingeschränkte Kaufempfehlung erteilen.

Wario: Master of Disguise

Als Meister der Verkleidungen geht Wario unter die Diebe!

JUMP & RUN | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Juni 2007, **Web:** www.nintendo.de

Wario kann von Schätzen nicht genug bekommen. In seinem neuesten DS-Abenteuer zappt er sich kurzerhand in eine TV-Serie um einen Meisterdieb. Dort entreißt er der Hauptfigur das magische Zepter und ist fortan der Meister der Verkleidungen. *Wario – Master of Disguise* vereint die Elemente Jump & Run und Minispielsammlung. Ihr bewegt euch mit dem Steuerkreuz durch die Levels. Der Stylus dient zum Ausführen von Warios Aktionen und dem Wechsel der Kostüme. So könnt ihr als Maler Kisten herbeizaubern und als Astronaut mit einer Space-Knarre herumballern. Gefundene Schatztruhen lassen sich nur durch Minispiele öffnen. Mehr zum gewöhnungsbedürftigen, aber unterhaltsamen Genre-Mix gibt es demnächst auf www.n-zone.de. **(hpg)**

MALERISCH Als Künstler zeichnet sich Wario in Windeseile hilfreiche Blöcke. BILD: N-ZONE

KAMMERJÄGER Besiegt ihr die Schaben im Minispiel, öffnet sich die Truhe. BILD: N-ZONE

Dewy's Adventure

Erlebt die Abenteuer eines tapferen Wassertropfens!

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Konami, **Termin:** Ende 2007, **Web:** www.konami.com

Mit *Dewy's Adventure* erwartet euch ein ganz besonderes Spiel für eure Wii. Dabei steuert ihr den Helden Dewy, dessen Aufgabe es ist, die Spielwelt von bösem, schwarzem Wasser zu säubern. Dabei gilt es, viele Hindernisse und Feinde zu überwinden. Was wie ein gewöhnliches Action-Adventure klingt, steuert sich aber wie *Kororinpa* oder *Mercury Meltdown*. Schließlich ist Dewy nur ein kleiner Wassertropfen. Durch das Neigen der Wii-FB lasst ihr ihn umherfließen und per Tastendruck springt das Tröpfchen. Zusätzlich könnt ihr die Temperatur des Helden ändern. Als Wolke heißer Dampf erzeugt Dewy mächtige Gewitterblitze und als Eiskugel setzt er Gegnern im Nahkampf zu. Außerdem könnt ihr etwa durch Schütteln der Fernbedienung ein Erdbeben erzeugen. *Dewy's Adventure* verspricht also ein einzigartiges Spielerlebnis voller Rätsel mit einem herrlich niedlichen Helden zu werden. Wir sind gespannt auf die ersten Spieleindrücke! **(sst)**

HOCH AM HIMMEL Als Dampfwolke kann Dewy Blitze austeilen, dann aber nur durch Wind bewegt werden. BILD: KONAMI

EISZEIT Mittels Digipad der Wii-Fernbedienung ändert ihr jederzeit die Temperatur, die auch die Spielwelt beeinflusst. BILD: KONAMI

Treasure Island Z

Diese Schatzinsel birgt Geheimnisse, die ihr nur mit der Wii-FB löst!

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** Konami, **Termin:** 2007, **Web:** www.capcom-europe.com

Die gute, alte Schatzinsel muss normalerweise immer dann herhalten, wenn Drehbuchautoren und Spieleentwicklern nichts mehr einfällt – im Falle von *Treasure Island Z* ist es allerdings genau anders, denn die Knobelei ist ein Paradebeispiel für den intelligenten Einsatz der Wii-Fernbedienung. Ihr manövriert den Junior-Piraten Zack durch die entlegensten Winkel eines Eilands und haltet eure Augen nach einem Goldschatz offen. Der Clou: Gesteuert wird via „Zeiger-Haltung": Ihr lenkt Zack nicht via Digikreuz oder Analogstick durch die Welt, sondern weist ihm mit der Fernbedienung den Weg. Doch plötzlich: Eine geschlossene Tür versperrt euch das Weiterkommen! Jetzt verschafft ihr euch einfach Zutritt, indem ihr euren Controller wie einen Türknauf dreht. Die Menge an verschiedenen Handgesten macht den Spielspaß – denn um in den weitläufigen Arealen voranzuschreiten, müsst ihr stets selbst herausfinden, was des Rätsels Lösung ist. Ebenfalls clever: Vor Beginn eines Levels wird euch angezeigt, wie viele Mitarbeiter aus Capcoms Tester-Team den Level lösen konnten. Tricky ist *Treasure Island Z* also in jedem Fall – erscheinen soll's Ende 2007. **(ck)**

HELFERLEIN Lasst ihr euch von diesem gelben Typen assistieren, gibt es Punkteabzug für Zack. BILD: KONAMI

CLEVERE GESTE Dreimal dürft ihr raten, was ihr hier mit euren Händen tun müsst. Na? Na? Na? BILD: KONAMI

Aktuelle News auf euer Handy

Mit Mobizine bleibt ihr immer auf dem Laufenden!

Während der Schule, im Uni-Hörsaal oder bei der Arbeit wollt ihr keine wichtige Meldung aus der Spieleszene verpassen? Unser Handy-Service Mobizine hält euch stets auf dem neuesten Stand, was aktuelle Ankündigungen und heiße Branchentrends betrifft. Um die Mobizine-News abzurufen, schickt einfach eine SMS mit dem Kennwort „vgameszone" an 82200. Der Service kostet euch lediglich die Einwahlgebühren für die Datenübertragung, zusätzliche Kosten entstehen dabei nicht. Euch interessieren auch News aus den Themengebieten Filme, Technik, *World of Warcraft* oder Hardware? Dann sind die Themenkanäle unserer Schwestermagazine (siehe unten) genau das Richtige für euch. **(ck)**

Magazin	Kennwort
SFT	sft
Buffed.de	buffed
PC Games	pcgames
PC Games Hardware	pcgameshw
Widescreen	widescreen
Videogames Zone	vgameszone

NEWS-TICKER

ERFOLGREICHE SNEAK PEAK N-ZONE-Leser spielten Ende April im Rahmen eines Redaktionsbesuch *Spider-Man 3* Probe. Ihre Eindrücke lest ihr im nächsten Heft sowie ab sofort auf www.n-zone.de.

AUDIO-UPGRADE Snakebyte spendierte dem Premium RBG Cable für Wii (Test in der letzten N-ZONE) einen Audio-Hub. Damit lässt sich das Kabel neuerdings an die Stereoanlage anschließen. Die Gesamtwertung erhöht sich auf ★★★★.

VERSPÄTUNG *Panzer Tactics DS* wurde ins dritte Quartal 2007 verschoben. Das teilte uns 10tacle auf Anfrage mit.

N-ZONE.DE

Ihr wollt wissen, ob ein bestimmtes Spiel taugt oder nicht, aber der Test hat es nicht rechtzeitig in die N-ZONE geschafft? Wir haben von den Entwicklern exklusive Bilder geschickt bekommen? Eine Vorabversion ist eingetrudelt? Wer regelmäßig auf www.n-zone.de surft, verpasst keine wichtige Meldung aus der Szene. Wir fassen die Highlights des letzten Monats zusammen:

Super Paper Mario: Das Online-Tagebuch In fünf Teilen verraten wir euch unsere ganz persönlichen Spieleindrücke zu Nintendos Jump&Run-Rollenspiel-Mix.
>> Suchbegriff: online-tagebuch

Redaktionserwartungen zu Resident Evil und Co. Pünktlich zum Osterfest servierten wir euch unsere Meinungen zu den neu angekündigten Wii-Spielen *NiGHTS: Journey of Dreams, Resident Evil 4* (Wii Edition), *Resident Evil: Umbrella Chronicles, Brothers in Arms* sowie den Software-Ambitionen von Take 2.
>> Suchbegriff: redaktionserwartungen

Nanostray-2-Bilderflut Ihr könnt von Shin'ens Edelballerei nicht genug bekommen? Wir lassen euch nicht hängen und präsentieren auf www.n-zone.de massenweise neue Screenshots zu *Nanostray 2*.
>> Suchbegriff: nanostray-2-bilderflut

Panzer Tactics DS: Eindrücke und Bilderflut Wir haben eine weit fortgeschrittene Version von *Panzer Tactics* DS erhalten und liefern euch Spieleindrücke und exklusive Bilder.
>> Suchbegriff: panzer tactics ds bilder

Excite Truck: So sammelt ihr richtig viele Sterne! *Excite Truck*-Genie Sebastian gibt euch Tipps, wie ihr das Maximum aus Nintendos Pampa-Heizerei herausholt.
>> Suchbegriff: excite truck sterne

Eine News, vier Meinungen:
Mario und Sonic machen gemeinsame Sache

Das ist ja ein Ding! Mario geht fremd – doch nicht etwa mit seiner Exflamme Daisy, sondern mit Segas Vorzeige-Igel Sonic. Die beiden ehemaligen Konkurrenten treten erstmals in einem gemeinsamen Spiel auf: *Mario & Sonic at the Olympic Games*. Der offizielle Titel zu den Olympischen Winterspielen 2008 in Peking vereint Disziplinen wie Tischtennis, Hürdenlauf, Schwimmen und Marathon in einer Rundum-Packung. Segas Japan-Team übernimmt die Programmierung, während Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto das Projekt überwacht – das bürgt für Qualität. In unserer neuen Rubrik „Eine News, vier Meinungen" verraten wir euch nun, was wir von dem winterlichen Spektakel halten. Aktuelle Einschätzungen zu weiteren Themen lest ihr regelmäßig auf www.n-zone.de – Vorbeisurfen lohnt sich! **(ck)**

Florian Brich kommentiert

Es freut mich, dass aus der Gegnerschaft vergangener Jahre jetzt ein sportlicher Wettkampf wird. Als Mega Drive und Super Nintendo um den Platz im Wohnzimmer buhlten, schien es undenkbar, dass die Maskottchen gemeinsam in einem Spiel auftreten könnten. Mittlerweile sind die Firmen allerdings nahe aneinandergerückt, was auch Segas Wii-Engagement verdeutlicht. Im alten Griechenland galt während der Olympischen Spiele eine Friedenspflicht – insoweit haben sich die Erfinder von Mario & Sonic tatsächlich den passenden Zeitpunkt ausgesucht.

Christoph Kraus kommentiert

Ich sehe es schon kommen: Beim Wettrennen zwischen Mario und Sonic schnürt der Sega-Kriecher siegessicher die blauen Treter, doch mitten im Marathon macht ihm Nintendos Spaghetti-Mampfer mit einem Extrapilz einen Strich durch die Rechnung. Aber im Ernst: Die Kooperation ist wegweisend für die ganze Spielebranche, denn hier werden zwei ehemals rivalisierende Franchises vereint. Meine Prognose: *Super Smash Bros. Brawl* erscheint weltweit erst 2008 – mit Sonic! Wollen wir um 'ne Packung Schokokekse wetten, Sebastian?

Sebastian Stange kommentiert

Vom olympischen Wettkampf zwischen Mario und Sonic erwarte ich sehr viel. Bei dieser Wahnsinnslizenz und den beiden Superstars der Videospielgeschichte muss das Spiel grandios werden. Insbesondere, da mich die bisherigen Olympia-Games eher kalt gelassen haben. Für Sega und Nintendo ist das Spiel DIE Chance, 2008 ganz groß zu werden. Ich erwarte also nichts Geringeres als einen 90er-Titel. Wollen wir mal hoffen!

Hanns Peter Glock kommentiert

Das hat ja gedauert, bis Sonic und sein ehemaliger Konkurrent gemeinsam in einem Spiel auftreten. Klasse, dass sie ihre ehemalige Konkurrenz nun auf sportlicher Ebene austragen. Das olympische Treffen der Giganten könnte mit reichlich Charme beider Franchises richtig rocken! Ob Sonic auch den Smash Bros. einen Besuch abstattet?

WWE SmackDown! vs. RAW 2008

Bald teilen die Muskelberge auch auf der Wii Backpfeifen aus.

WRESTLING | Hersteller: THQ, Termin: 4. Quartal 2007, Web: www.thq.de

Baum pflanzen, Haus bauen, ein Bra&Panties-Match gegen die WWE-Diven bestreiten – für viele Männer sind dies erklärte Lebensziele. In *WWE SmackDown! vs. RAW 2008* könnte der Wunsch, mit Torrie Wilson oder Stacy Keibler in den Ring zu steigen, immerhin virtuelle Wirklichkeit werden: Wie in den beiden *Day of Reckoning*-Teilen für den GameCube begleitet ihr auch im Wii-Wrestling-Debüt einen via Editor maßgeschneiderten Hünen auf seinem Weg vom Nobody zum gefeierten Superstar. Was den Umfang betrifft, versprechen die Entwickler von Jakks Pacific eine erweiterte Kämpferriege inklusive dutzender ECW-Wrestler sowie speziell auf diese Liga zugeschnittene Arenen und Items. Ein Management-Modus, die Verwendung des Analogsticks zur Bestimmung der Schlagkraft sowie neue Kampfstile machen *WWE SmackDown! vs. RAW* hoffentlich auch auf der Wii zum Nonplusultra des Genres. **(ck)**

GUTEN FLUG! Dieses Bild stammt aus der PS3-Version. Die Wii-Variante soll aber noch 2007 kommen. BILD: THQ

ÜBERZAHL Zombies haben keine Angst vor Prügeln mit einer Brechstange. BILD: N-ZONE

Dead 'n' Furious

Hier wird der Stylus zur Lightgun!

ACTION | Hersteller: System 3, Termin: 18. Mai 2007

Ein Held gegen Horden untoter Gesellen und Tiere: System 3 sorgt mit der Zombie-Action *Dead 'n' Furious* im Mai für richtige Arcade-Stimmung auf dem Nintendo DS. Die Steuerung mit dem Stylus konnte uns beim Probespielen überzeugen. Per Steuerkreuz lassen sich auch andere Waffen aktivieren. Aber Achtung: Wildes Drauflosballern führt nicht zum Ziel, sondern nur zu leeren Magazinen. Dann können größere Massen an Gegnern nur noch mit einer Brechstange auf Distanz gehalten werden. Grafisch gibt sich der Titel solide, wenn auch das Gegnerrepertoire nicht gerade umfangreich scheint. **(hpg)**

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 06/07

Test, der am meisten Zeit beanspruchte:	*Super Paper Mario* – inklusive Durchspielen flossen hier mehr als 50 Stunden Arbeit rein. Nur mit vereinten Kräften war dieser XXL-Test zu bewältigen.
Test, den keiner machen wollte:	*Shrek's Racing Crash* oder so ähnlich – ob das Game lohnt oder nicht, erfahrt ihr ab Mitte Mai auf www.n-zone.de. Florian hat am Ende übrigens den Kürzeren gezogen.
Anzahl seiner Kollegen, die jetzt tiefe Schuldgefühle plagen:	3
Frustmoment Nr. 1:	Die kompletten DVD-Aufzeichnungen für das „N-ZONE-Kochstudio Wii-loaded" sind unbrauchbar. Für Christoph, Felix und Hanns Peter hat sich die Nachtschicht also nicht gelohnt. Aber irgendwann holen wir das Nachbrutzeln von Speisen aus *Cooking Mama* nach. Versprochen!
Meeting-Könige des Monats:	Florian und Sebastian. Die geistigen Ergüsse der achtstündigen Zusammenkunft werden wir bestimmt noch irgendwann sehen.
Reisekönig des Monats:	Christoph. Erst nach Vancouver zur exklusiven Crash-Studiotour, dann zur NCON in die Eifel.
Redaktions-Lieblingsspielzeug des Monats:	Aufblasbare Gummischwerter, gemopst aus einer Krimskrams-Kiste von den PC-Games-Kollegen. Mit diesen Dingern kommt eben das Kind im Manne durch!

NEWS-TICKER

SPÄTERE VERSCHMELZUNG Die Knobelei *Mercury Meltdown Revolution* (N-ZONE-Singleplayer-Wertung: 78%) sollte ursprünglich Ende März in Europa erscheinen. Atari hat den Termin jetzt auf Ende Mai verschoben und nennt Feinschliff als Grund für die Verzögerung.

EA-ENTWICKLER GEHEN FREMD Ehemalige Entwickler von Electronic Arts Canada haben sich mit einem eigenen Spielestudio namens Jet Black Games selbstständig gemacht. Das neu gegründete Team konzentriert sich zunächst auf Entwicklungen für Wii und Nintendo DS.

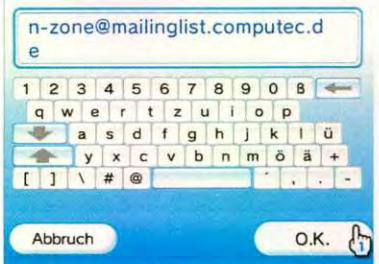
GAMECUBE OHNE ELEMENTE *Avatar: Der Herr der Elemente* wird nicht mehr für den GameCube erscheinen. Das gab uns THQ auf Anfrage bekannt.

N-ZONE DIGITAL Die N-ZONE ist ab sofort auch als E-Paper zum Download erhältlich. Besucht die Seite www.epaperstar.de für weitere Informationen.

N-ZONE Wii-NEWSLETTER

Ihr wollt exklusive Gewinnspiele, brandheiße News, Tipps und Tricks sowie die neuesten Infos zur N-ZONE? Unser kostenloser Wii-Newsletter bringt euch alles Wichtige direkt nach Hause auf eure Wii. Und so funktioniert's:

1. Tragt euren 16-stelligen Code auf der Wii-Newsletter-Seite von www.n-zone.de ein.



2. Schreibt ins Adressbuch der Wii die Mail-Adresse „n-zone@mailinglist.computec.de". Das war's auch schon! Viel Spaß mit unserem Newsletter!

Resident Evil The Umbrella Chronicles

BILD: CAPCOM

Grüße aus der Albtraumfabrik – Mit Umbrella Chronicles wird die Wii-FB zur Lichtpistole!

Fakten

- Survival-Rail-Shooter in klassischen 3D-Umgebungen
- Geschichte aus der Umbrella-Perspektive
- Neues Setting: das Umbrella-HQ
- Zerstörbare Umgebungen, viele verschiedene Waffen
- 480p und 16:9-Widescreen-Unterstützung

AUTOR: FLORIAN BRICH

Die Tür schwingt auf und wir betreten die Hölle. Aus dem toten Winkel werden wir von einer ebenso toten Gestalt angefallen, können sie aber im letzten Moment mit mehreren Pistolenschüssen abwehren. Während sich unsere Figur automatisch um die große Tafel in der soeben betretenen Speisehalle herumbewegt, wummert ein dramatisches Dröhnen aus den Lautsprechern. Unser Blick wird auf die Veranda in dem hohen Raum gelenkt, auf dem sich schon die nächsten Unholde gruppieren. Jetzt besteht die Gelegenheit, den Monsterpulk frühzeitig zu dezimieren. Doch schon nach wenigen Sekunden reißt die Kamera wieder herum, um zu offenbaren, wie sich eine fürchterlich entstellte Gestalt direkt vor unseren Füßen auf die Beine rappelt. Jetzt heißt es schnell handeln! Mit dem Steuerkreuz wechseln wir auf die Maschinenpistole, rütteln dann die Wii-Fernbedienung, um unsere Waffe aufzuladen, und ziehen ab. Mit sattem Knallen verschwindet ein Magazin im Körper der Schreckgestalt und wir hecheln weiter über den virtuellen Schießstand von *Resident Evil Umbrella Chronicles* ...

NIMM' DU IHN! Die Zwischensequenzen decken Umbrella-Geheimnisse auf und leiten zur nächsten Horror-Passage über. BILD: CAPCOM

AUFGEKOCHTE ACTION?

Neben der Wii-Edition von *Resident Evil 4* hat Capcom auch noch einen sogenannten Rail-Shooter für Nintendos Neue in der Entwicklungsgruft. Das gibt zunächst Raum zum Nörgeln: Die Japaner nutzen ein bewährtes Spielkonzept, verwenden hauptsächlich aus den Vorgängern schon bekannte Umgebungen und verkaufen das Ganze noch unter dem Motto, diese Gameplay-Erfahrung sei so nur auf der Wii möglich. Wäre gerade da nicht mehr drin? Von der Action-Revolution, wie sie *Resident Evil 4* bieten konnte, dürfte der neue Titel sicher weit entfernt sein. Aber die Zeit drängt und Capcom setzt zu einem schnellen Fangschuss auf die Spielergemeinde an. *Umbrella Chronicles* soll noch im Winter dieses Jahres erscheinen und der Hersteller kann sein Wissen aus der Firmengeschichte nutzen. Schließlich hat Capcom in den vergangenen Jahren unzählige Lichtpistolen-Automaten in die

Timed Action Event: Höllenhunde

Nicht jede Szene wird aus der Ego-Perspektive dargestellt. Hier geht's zum Reaktionstest!

Für *Resident Evil*-Veteranen ist diese Szene nichts Neues: Ihr wandert durch einen Flur des Landhauses und plötzlich springt ein mutierter Hund durch das Fenster, um euch mit seinen Reißzähnen anzufallen. Bei ersten Demonstrationen zu *Resident Evil Umbrella Chronicles* wurde dieser bekannte Abschnitt genutzt, um zu zeigen, wie sogenannte „Timed Action Events" in das Gameplay eingebunden sein werden. Nach dem Fenstersprung der Bestie wechselt die Kamera nicht in die Ego-Perspektive zurück, sondern bleibt bei dem sich nähernden Ungeheuer. In dem Moment, in dem ihr angesprungen werdet, seht ihr das gesamte Geschehen aus einem dramatischen Blickwinkel und müsst innerhalb von Sekundenbruchteilen den eingeblendeten A-Knopf drücken – sonst habt ihr ein echtes Problem am Hals.

GNARL! Die aus den Vorgängern bekannte Monstertöle kommt wie gewohnt durchs Fenster. BILD: CAPCOM

STARKER SPEICHELFLUSS Zurück in der Ego-Perspektive, legt ihr wieder mit der Wii-FB an. BILD: CAPCOM

Spielhallen geschoben. Und: Wer den Titel, bei dem ihr wie auf unsichtbaren Schienen von einer Katastrophensituation zur nächsten bewegt werdet, in Bewegung gesehen hat, weiß, dass das Konzept aufgehen wird.

IM TODESKREIS

Die Hintergrundgeschichte soll tiefere Einblicke in die Machenschaften der sinisteren Umbrella-Corporation bieten und rechtfertigt damit gleichzeitig, dass *Resident Evil*-Veteranen erneut durch bekannte Szenarien aus den Vorgängern – darunter das Herrenhaus und Teile von Raccoon City – geschleust werden. Sahnestück dürfte die noch nie dagewesene Schreckenstour durch das Hochsicherheitshauptquartier der Umbrella-Miesepeter werden. Um die unzähligen Monster, zu denen neben den Zombies auch die bekannten Hunde, Krähen und völlig neue Gegner zählen werden, abzuwehren, ballert ihr aus der Ego-Perspektive aus allen Rohren. Mit der Wii-Fernbedienung nehmt ihr die wankenden Bedrohungen aufs Korn. Dabei

WEGEN ÜBERFÜLLUNG GESCHLOSSEN? Das Begrüßungskomitee in der mittelalterlichen Waffenkammer besteht aus mehreren Untoten. BILD: CAPCOM

BOSSKAMPF Mit weit aufgerissenem Maul springt euch diese eklige Riesenschlange entgegen. BILD: CAPCOM

zeigt euch der Zielkreis gleichzeitig an, wie viel Munition für die aktuelle Waffe noch vorhanden ist. Herrscht gerade eine Ruhepause, zerstört ihr mit MG-Salven und Pistolenschüssen Umgebungselemente, entscheidet euch zwischen möglichen Routen oder nehmt mit dem A-Knopf Heilkräuter, Granaten und andere Gegenstände auf. Der Analog-Stick des Nunchuk erlaubt euch leichte Kopfdrehungen, sodass ihr versteckte Extras und kommende Gefahren entdecken könnt.

ANGST ALS GRAFIKMOTTO

Da euch die Programmierer von Capcom auf festgelegten Pfaden durch *Umbrella Chronicles* hetzen, bleibt ein satter Teil der Wii-Rechenleistung für die Grafik reserviert. Zwar haben sich die Horror-Tüftler aus Japan auch da nicht in neue Dimensionen erhoben, doch werden genau die richtigen Register gezogen, um euch in ein Meer aus Beklemmung und Angst zu tauchen. Die Innenareale wirken düster und stickig, eure Augen werden von überbordenden Verzierungen an Säulen, Tapeten oder Teppichen förmlich überrollt. Enge Korridore, krude Statuen und finstere Regalreihen ergänzen den finsteren Reigen, der zur Abwechlung von gleißendem Sonnenlicht oder tanzenden Schatten durchbrochen wird. Zudem haben sich die Effektspezialisten offenbar dafür entschieden, mit starken Farbfiltern zu arbeiten. Der Horror im Herrenhaus ist in ein aschgraues Licht getaucht, von dem sich die roten Fontänen besonders kräftig abheben. Und auch bei den Animationen wird auf gutem Niveau gebastelt: Das Züngeln der Riesenschlange und ihre triefenden Fänge sind wirklich furchteinflößend; die Zombiebrut beherrscht unterschiedliche Geschwindigkeiten und nach einem gezielten Treffer bleiben gut erkennbare Knochenreste zurück. Insgesamt kann der Titel schon nach seinem ersten Auftritt mehr als nur eine Gedankennotiz hinterlassen – ich habe jedenfalls die ganze Zeit den satten Widerhall des MG im Ohr … ■

Die Charaktere

Die Jagd auf mutierte Plagegeister und Umbrella-Schergen wird oft im Team ausgestanden. Daher berufen die Entwickler viele bekannten Figuren wieder in den aktiven Dienst.

Capcom hat schon den Auftritt folgender Figuren bestätigt: Billy Coen, Rebecca Chambers, Chris Redfield, Jill Valentine und Carlos Oliveira. In der bisher gezeigten Landhaus-Szene seid ihr mit Chris unterwegs und werdet von Jill begleitet. Die wehrhafte Lady greift jedoch nicht aktiv in die Action ein, sondern kommentiert nur das Geschehen. Entweder wollen die Entwickler damit andeuten, dass in den Episoden, die im Team abgelaufen werden, der Partner als Atmosphäre-Verstärker eingesetzt wird. Oder hier wird schon – und das hoffen wir sehr – der Hinweis auf einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus gegeben.

KLASSENTREFFEN? Eine Vielzahl alter Bekannter und einige neue Personen werden euch in der Hölle von Umbrella Chronicles begegnen. Wer steht auf der richtigen Seite? Wer wird überleben? BILD: CAPCOM

VORSCHAU

RE UMBRELLA CHRONICLES

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Spieler:	1-?
Termin:	Winter 2007
Web:	www.capcom-europe.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Dieses Wii-exklusive Grauen klingt zwar nicht gerade nach einem Innovationshit, aber es fetzt bestimmt gewaltig!

AUFPOLIERT Im bekannten Speisesaal des Horror-Hauses erkennt ihr nun sehr viele Details. BILD: CAPCOM

BILLIGPLÄTZE Wenn ihr die Unholde auf der Veranda schon jetzt erwischt, habt ihr sie später nicht am Hals. BILD: CAPCOM

KAUM LICHTBLICKE Düstere Tapeten, Jagdtrophäen oder Kerzenlicht verstärken die klaustrophobische Stimmung. BILD: CAPCOM

ROUNDHOUSE-KICK Im Nahkampf haltet ihr die Gruselgestalten mit Stiefel und Messer auf Distanz. BILD: CAPCOM

GRAFIKPRACHT Tolle Lichteffekte machten das Abenteuer schon auf dem Cube zum Hit. BILD: CAPCOM

WAFFENSAMMLER Leon findet immer mehr Schießeisen, die eure Mission erleichtern. BILD: CAPCOM

Resident Evil 4 Wii Edition

Das Horror-Highlight bald auch für die Wii!

Fakten

- „Wii-Make" des GameCube-Teils
- Steuerung intelligent an Wii-FB angepasst
- Alternative Handlungs-Episoden
- Zusätzlicher leichterer Schwierigkeitsgrad
- 16:9-Modus
- Dolby Pro Logic II

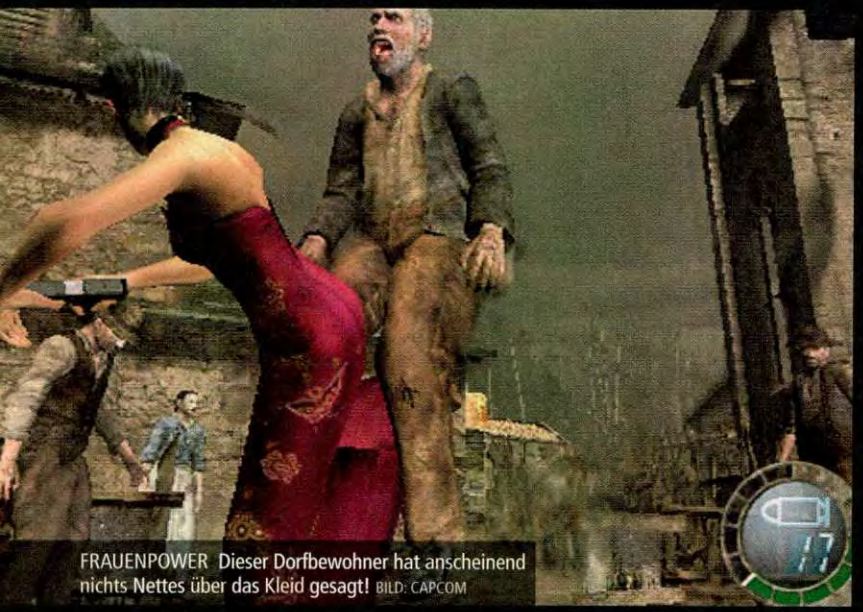
AUTOR: HANNS PETER GLOCK

2007 scheint das Jahr für *Resident Evil*-Fans zu sein. Nicht nur, dass vor kurzem der Rail-Shooter *Umbrella Chronicles* angekündigt wurde, jetzt steht auch fest, dass *Resident Evil 4* als „Wii-Make" erscheinen wird. Der vierte Ableger des Survival-Horrors gilt – trotz seiner ungewöhnlichen Handlung – für viele Spieler als beste Episode des Zombie-Grusels. Besonders erfreulich ist die Tatsache, dass das Spiel bei uns bereits diesen Sommer erhältlich sein soll.

ALTE FREUNDE, NEUE GEGNER

Für alle, an denen der grandiose GameCube-Teil vorübergegangen ist, kurz etwas zur Handlung: Die üble Umbrella Corporation ist zerschlagen. Der Ausbruch des gefährlichen T-Virus liegt Jahre zurück. Leon S. Kennedy, der in einem der Vorgänger das Grauen in Raccoon City am eigenen Leib erlebt hat, arbeitet mittlerweile für die US-Regierung. Sein neuer Auftrag führt ihn nach Westeuropa. Dort soll er die verschleppte Tochter des amerikanischen Präsidenten befreien. Bei seiner Ankunft in einem tristen, verregneten Dorf muss er schnell feststellen, dass dort etwas nicht stimmt. Denn zur Begrüßung schwingen die sonderbaren Einheimischen Äxte und Sensen.

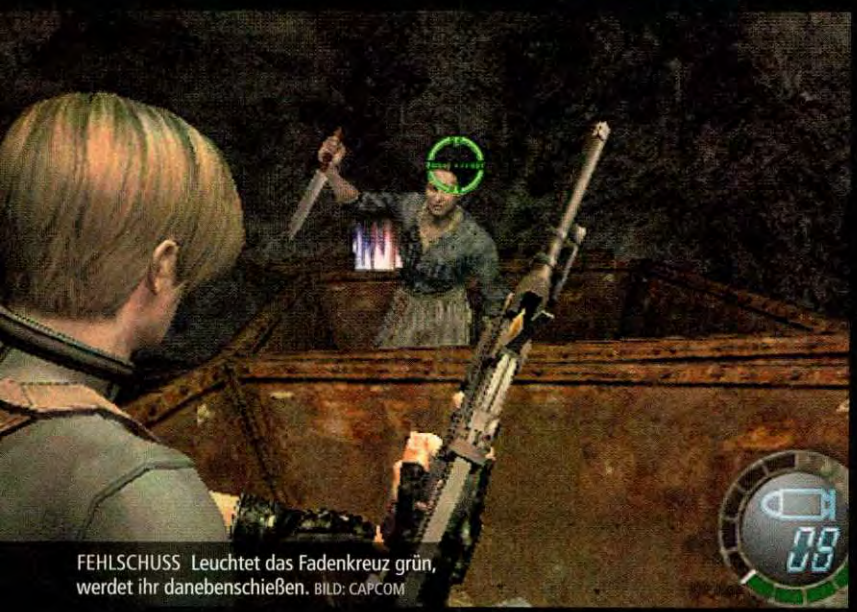
Ausgerüstet mit Nunchuk und Wii-Fernbedienung könnt ihr euch erneut durch beklemmende Areale schlagen. Capcom spendiert dem „Wii-Make" einen alternativen Handlungsstrang, den es auf dem GameCube noch nicht gab. Als Agentin Ada Wong erlebt ihr die Geschichte aus einem anderen Blickwinkel. Eure Gegner sind zwar schwerfällig wirkende Dorfbewohner, doch sie agieren



FRAUENPOWER Dieser Dorfbewohner hat anscheinend nichts Nettes über das Kleid gesagt! BILD: CAPCOM

ALTERNATIVROUTE Diese hübsche Dame kommt nicht mehr nur in Zwischensequenzen vor. BILD: CAPCOM

STIMMIG Die Videos zwischen den Spielabschnitten glänzen durch schöne In-Game-Grafik. BILD: CAPCOM



FEHLSCHUSS Leuchtet das Fadenkreuz grün, werdet ihr danebenschießen. BILD: CAPCOM

BEWEGUNGSERKENNUNG Auch das Messer schwingt ihr mit der Wii-FB. BILD: CAPCOM

intelligent, sprechen sich ab und sind nicht leicht zu bezwingen. Anstatt einfach draufloszuschießen, solltet ihr gezielt ihre Schwachstellen ins Visier nehmen. Dank der gelungenen Anpassung der Steuerung an den Wii-Controller geht das noch einfacher als im Original.

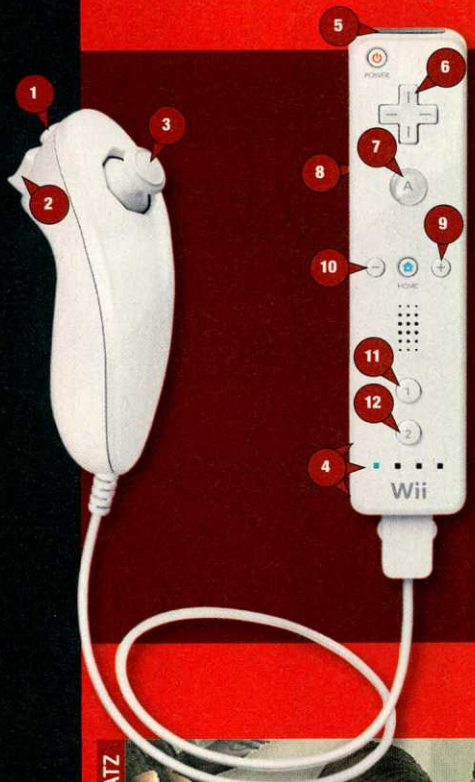
LAUFEN, STEHEN, SCHIESSEN

Die größte Innovation der *Wii Edition* von *Resident Evil 4* ist wohl das Zielen mit der Wii-FB. Haltet ihr den B-Knopf gedrückt, zieht Leon seine Waffe. Auf dem Bildschirm erscheint ein Fadenkreuz, mit dem ihr eure Gegner äußerst präzise anvisieren könnt. Das hilft etwa dabei, die wütende Meute durch Kugeln in die Beine zu verlangsamen. Geschossen wird dann mit dem Aktionsknopf A. Der Farbwechsel des Fadenkreuzes von Grün auf Rot zeigt an, dass der Schuss sitzen sollte – falls die schlauen Dorfbewohner nicht rechtzeitig ausweichen. Dass es nicht möglich ist, die Waffen im Laufen zu benutzen, war einer der wenigen Kritikpunkte am Original. Obwohl diese Einschränkung mit der Wii-Steuerung hätte umgangen werden können, haben sich die Entwickler dazu entschlossen, es dabei zu belassen. Vermutlich wäre dadurch ohnehin der gewisse Reiz der Verwundbarkeit von Leon verloren gegangen. So bleibt unser Held weiterhin stehen, wenn ihr seine Pistole abfeuern wollt.

Eine weitere Neuheit stellt die Integrierung der Bewegungserkennung des Wii-Controllers dar. Haben euch Gegner gepackt, könnt ihr euch durch Rütteln der Wii-FB aus ihrem Klammergriff befreien. Schüttelt ihr die Fernbedienung, während ihr den C-Knopf gedrückt haltet, schwingt Leon ein Messer. Auch bei den rasanten Quicktime-Events kommen die Sensoren zum Einsatz. So muss Leon in einer Sequenz vor einem rollenden Felsbrocken flüchten. Zum Sprinten bewegt ihr schnell die Wii-FB hin und her. Zeitgerechtes Drücken von A oder B ist notwendig, um erscheinenden Hindernissen auszuweichen. Um lang anhaltenden Spielspaß zu garantieren, bleiben die Tastenkombinationen nicht mehr gleich, sondern variieren bei jedem Durchgang. Abgesehen von solchen Action-Einlagen bewegt ihr euch mit dem Analogstick durch die Spielwelt. Wenn ihr dabei den Z-Knopf drückt, beginnt ihr zu laufen.

Das ist neu!

Das Remake von *Resident Evil 4* bietet Neuerungen, die das Spiel vom GameCube-Original unterscheiden. Wir haben einen genauen Blick auf diese neuen Möglichkeiten geworfen:



NUNCHUK:

1. C-Knopf: Messer ziehen
2. Z-Knopf: Sprinten oder Kehrtwende (wenn der Analogstick nach hinten gedrückt ist)
3. Analogstick: Bewegen

FERNBEDIENUNG:

4. Schütteln: Messer einsetzen o. gezogene Waffe nachladen
5. Pointer: Gegner anvisieren
6. Steuerkreuz: Kamera bewegen oder nachladen
7. A-Knopf: Aktionen ausführen, Waffen einsetzen
8. B-Knopf: Schusswaffe ziehen
9. +: Ashley rufen oder stoppen
10. -: Status-Fenster
11. 1: Karte öffnen
12. 2: Optionen öffnen

MEHR ACTION Schüttelt die Wii-FB bei den spannenden Quicktime-Events! BILD: CAPCOM

VARIABEL Die Tastenkombinationen der Action-Events sollen sich jedes Mal ändern. BILD: CAPCOM

UMFANG Ada Wong führt durch eine Nebenhandlung, die in der Cube-Version fehlte. BILD: CAPCOM

EINFACH Im einfachsten Schwierigkeitsgrad geht das Anvisieren ganz locker. BILD: CAPCOM

In Kombination mit dem nach unten gezogenen Analogstick vollführt Leon eine schnelle Kehrtwende. Nichts erinnert mehr an die Schwerfälligkeit der alten Spiele aus der Horror-Saga.

FÜR DIE GANZE FAMLIE?

Laut Capcom soll das Spiel nun für die ganze Familie spielbar sein. Dass dabei eher an junge Pärchen gedacht wird, zeigt der japanische Werbespot zum Spiel (mehr dazu auf Seite 97). Da es sich bei einem Großteil der Wii-Käufer in Japan um Videospielneulinge handelt, beinhaltet *Resident Evil 4 Wii Edition* etliche Erleichterungen für Einsteiger. Ein neuer Schwierigkeitsgrad macht den Titel selbst für Anfänger zu einem frustfreien Erlebnis. Leon kann dann eine Menge Treffer einstecken, seine Lebenskraft sinkt sehr langsam. Außerdem ist das Anvisieren der Gegner in diesem Modus noch einfacher gestaltet. Sobald die Zielfunktion auf „Amateur" gestellt wurde, lassen sich Fieslinge bereits aus großer Entfernung stoppen. Obwohl eingefleischte Zocker dieses Feature eher belächeln werden, gibt es sicher viele Gelegenheitsspieler, denen durch diese Möglichkeit stundenlanger Gruselspaß mit der Wii garantiert wird.

FABELHAFTES GRAUEN

Mit *Resident Evil 4* hat Capcom bereits vor zwei Jahren frischen Wind in die angestaubte Reihe gebracht. Der vierte Teil der Serie bestach durch neue Ideen, eine nahezu perfekte Steuerung und eine Optik, die heute noch ihresgleichen sucht. Die *Wii Edition* verbindet all die positiven Aspekte gekonnt mit den Möglichkeiten der Wii und setzt durch die Nebenhandlung in Sachen Umfang noch eins drauf. Über Schwachpunkte der *Wii Edition* gibt es also noch nichts zu berichten. Daher sollte einer Spitzenwertung nichts im Wege stehen. ■

VORSCHAU

RESIDENT EVIL 4 WII ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Spieler:	1
Termin:	29. Juni 2007
Web:	www.capcom-europe.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die gelungene Wii-Anpassung eines grandiosen GameCube-Titels. Selbst Besitzer des Originals werden auf ihre Kosten kommen.

MAGISCHES AQUARIUM Bei euren Flügen durch die Traumwelten des neuen NiGHTS werdet ihr auch von Fischschwärmen begleitet. BILD: SEGA

FARBENRAUSCH Während ihr kopfüber durch die Ringe düst, sorgen harmonische Lichteffekte für eine märchenhafte Stimmung. BILD: SEGA

Fakten

- Offizieller Nachfolger zum Sega-Saturn-Titel von 1996
- Die Kinder Claire und Elliot sind wieder dabei
- Flug-Gameplay mit Akrobatik-Einlagen
- Story-Modus, Zwei-Spieler-Modus und Netzwerk-Unterstützung
- Bisher Wii-exklusiv

NiGHTS: Journey of Dreams

Närrisches Treiben bei Sega: Zum Jahresende dürft ihr mit dem Harlekin durch Wii-Traumwelten schweben.

AUTOR: FLORIAN BRICH

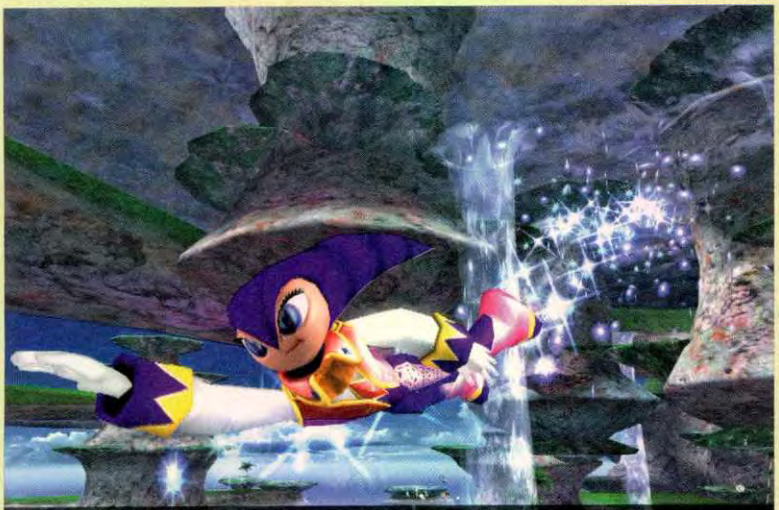
Der Traum vom Fliegen hat nicht nur Flugzeugkonstrukteure, sondern auch Videospiel-Entwickler immer wieder beschäftigt. Und in der Geschichte des Schwebens durch virtuelle 3D-Welten hat das 1996 erschienene Spiel *NiGHTS* eine bedeutende Wegmarke gesetzt. Denn noch bevor Mario auf dem Nintendo 64 die Flügelmütze aufzog und Banjo & Kazooie eine Tandem-Airline bildeten, ermöglichte Sega auf dem hauseigenen Saturn luftige Ausflüge. Allerdings bot der Titel, der seinerzeit mit einem speziellen Analog-Controller ausgeliefert wurde, keine völlige Bewegungsfreiheit, sondern arbeitete mit geführten Strecken, die zumindest die Illusion eines Flugerlebnisses aufkommen ließen. Und deshalb konnte dieses Abheben in 2,5D eine Fangemeinde bilden, die sich sicher besonders freut, dass dem Fantasieflieger von Sega ein neuer Auftritt spendiert wird – und dann auch noch auf die Wii-Fernbedienung abgestimmt!

KÜNSTLERISCH WERTVOLL

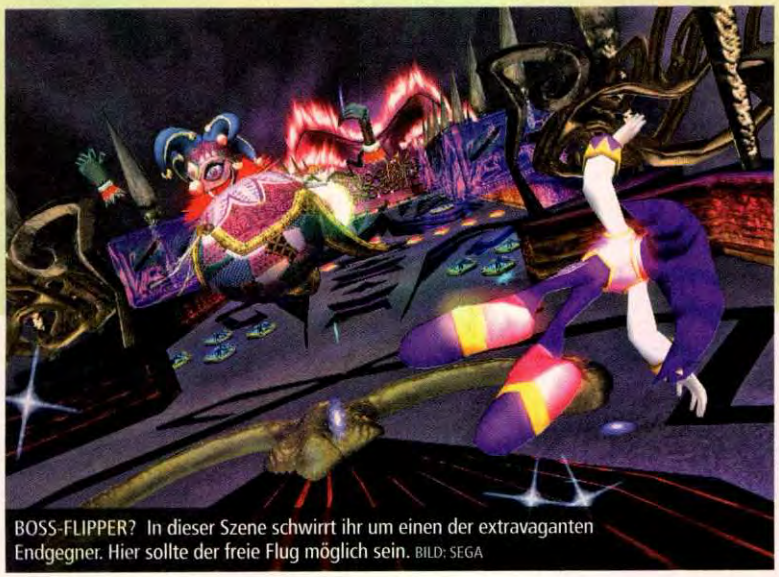
Das ursprüngliche *NiGHTS* zeichnete sich neben der innovativen Gameplay-Erfahrung besonders durch die fantasievoll gestalteten Landschaften und die ideenreiche Hintergrundgeschichte aus. Eine Tradition an die *NiGHTS: Journey of Dreams* sicher anknüpfen wird. Dafür, dass die Gestaltung im Stile des Originals erfolgt, sprechen schon die ersten Bilder, die ihr auf diesen Seiten seht. Und – so viel haben die Entwickler mittlerweile verraten – auch die dem Abenteuer zugrunde liegende Erzählung soll in ähnlichen Bahnen verlaufen. Ihr werdet in die Träume der Kinder Claire und Elliot eintreten, um dort mit dem Helden Nights die schrecklichen Nightmarens zu besiegen. Zu diesem Zweck könnt ihr mit eurer Figur Drehungen, Loopings und andere Akrobatik-Kunststücke vollführen. Außerdem soll es weitere Spezialfähigkeiten geben, die die Entwickler von Sega in den kommenden Monaten häppchenweise enthüllen werden. Die Existenz eines Zwei-Spieler-Modus ist hingegen schon bestätigt.

ABENTEUER MIT ARCADE-TOUCH

Da sich *NiGHTS: Journey of Dreams* nicht allzu weit von der erfolgreichen Vorlage entfernen wird, ist der Spielverlauf absehbar: Ihr wandert mit eurem träumenden Kind bis zu dem Ideenpalast der jeweiligen Spielstufe und übernehmt ab diesem Punkt die Kontrolle von Nights. Mit ihm saust ihr dann durch die Ringe diverser Flugstrecken und sammelt die dort verstreuten Traumenergie-Symbole ein. Habt ihr innerhalb des Zeitlimits die erforderliche Traumenergie zusammengehamstert, platzt die Ideenfalle und ihr könnt euch



KLASSISCHES KOSTÜM Der fein modellierte Harlekin trägt wieder sein typisches Kostüm. Wahrscheinlich gibt es aber noch weitere spielbare Nightmarens. BILD: SEGA



BOSS-FLIPPER? In dieser Szene schwirrt ihr um einen der extravaganten Endgegner. Hier sollte der freie Flug möglich sein. BILD: SEGA

auf die Begegnung mit dem Bossgegner vorbereiten. Das Wii-Spiel dürfte euch an bestimmten Stellen den freien 3D-Flug ermöglichen, andere Passagen – wie die Ring-Parcours – werden vorgegeben sein – und sollten mit lockeren Handbewegungen der Wii-Fernbedienung gemeistert werden können. Hier dürften dann insbesondere die Punkte-Jäger unter euch auf den Plan treten. Denn dass *Journey of Dreams* auf das geniale Link-System des Vorgängers, das fixe Ring-Kombos gesondert belohnte, verzichtet, ist nicht zu erwarten.

GRAFIK-BONBON

Während in der Urfassung auf dem Sega Saturn fallende Blätter und Schneeflocken für Atmosphäre sorgten, sollen Fischschwärme, Luftblasen oder Funkenflug die Wii-Qualitäten herausstellen. Artistische Finesse wird auch bei den Kulissen zum Einsatz gebracht, in denen euch zum Beispiel spiegelnde Paläste, große Wasserfälle und versunkene Schiffe erwarten. Entscheidend für die Zugkraft, die das neue Nightopia entfaltet, wird allerdings die Anpassung euerer Steuerungsmöglichkeiten an die Wii-Fernbedienung sein. Doch auch da hat Sega Erfahrung – schließlich entwarf dieser Hersteller für das erste *NiGHTS* ja selbst einen eigenen Controller. ■

VORSCHAU

NIGHTS

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega Studios USA
Spieler:	1-2
Termin:	Winter 2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Nachfolger des phantasievollen Sega-Klassikers. Hoffentlich mit mehr Freiflugmöglichkeit und vollen 3D-Umgebungen.

INTERVIEW mit Takashi Iizuka

≫ Neue Ansätze für NiGHTS ≪

N-ZONE hatte Gelegenheit, mit Takashi Iizuka, dem Direktor der Sega Studios USA, ein Interview zum neuen NiGHTS zu führen.

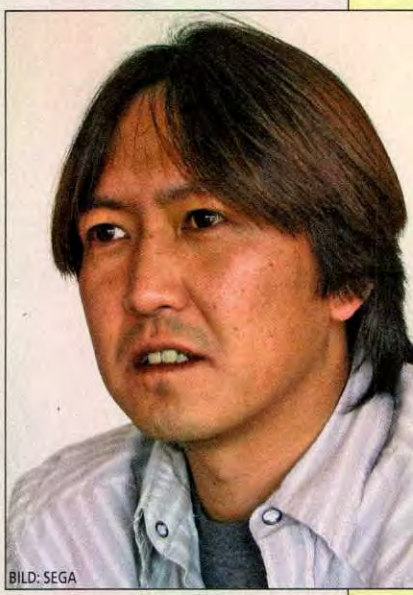


BILD: SEGA

Was können Sie uns über das Gameplay verraten?
Als wir uns das ursprüngliche *NiGHTS* noch einmal angesehen haben, fiel uns auf, dass es nicht spielerfreundlich genug gewesen ist. Damit meine ich, dass es für den Spieler nicht immer klar war, was er genau tun sollte, um die jeweilige Stufe abzuschließen. Diesmal habe ich eine Geschichte entworfen, die sicherstellt, dass der Spieler vorankommt.
Was das Ur-*NiGHTS* hingegen auszeichnete, war die Möglichkeit, die Levels auch nach Bestehen immer wieder anzugehen, um eine bessere Punktzahl herauszuholen. Da liegt der Vergleich mit einem Rennspiel nahe, bei dem nach dem Sieg die Jagd auf die Bestzeiten eigentlich erst richtig beginnt. Wir arbeiten derzeit hart daran, dieses Element auch im Nachfolger zu haben.

Durch welche Faktoren sollen alte Fans gehalten und neue hinzugewonnen werden?
Wir wollen, dass der Nachfolger zur Wiedergeburt der Marke *NiGHTS* im Lichte der neuen Konsolengeneration wird. Der eigentliche Kern des Spieles bleibt die Interaktion von Menschen mit *NiGHTS* in der Traumlandschaft Nightopia. Dieses ursprüngliche *NiGHTS*-Erlebnis wollte ich für die Fans beibehalten und gleichzeitig weitere Ansätze finden, um neue Spieler hinzuzugewinnen.

Die Geschichte von *NiGHTS* spielt in der von Ihnen gerade genannten Traumwelt. Auf welche Träume und Umgebungen dürfen wir hoffen?
Leider kann ich dazu momentan keine Einzelheiten verraten, doch der Vorteil unserer Geschichte ist, dass *NiGHTS* seine Grenzen nur in der menschlichen Imagination findet. Daher wird *Journey of Dreams* fantastische Welten enthalten, die interessant und mysteriös zugleich sind. Was diese Welten einzigartig machen wird, ist die Tatsache, dass sie von der Evolution des menschlichen Geistes und von seinem Kampf für ein besseres Selbst zeugen.

Wir danken für das Gespräch.

Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt

Joo hoo, Piraten woll'n wir sein!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Am 24. Mai ist es so weit: Kapitän Jack Sparrow sticht ein letztes Mal in See und wir dürfen alle dabei sein, denn dann startet *Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt* in den Kinos. Schon drei Tage vorher wird das gleichnamige Spiel zum Film in den Läden stehen. Jeff Blattner, Producer bei Disney Interactive, ließ es sich nicht nehmen, uns mit der Wii-Version des Spiels zu besuchen. „Die Handlung erstreckt sich über die letzten beiden Filme", erklärt er. „Die Entwickler durften sogar zu den Drehorten reisen und die Gesichter der Schauspieler mittels Laserscanner digitalisieren." Es wurde also einiger Aufwand getrieben, damit das Spiel dem Film gerecht wird.

KLIRRENDE KLINGEN

Spielerisch bekommt ihr solide Action-Kost serviert. In der Rolle von Jack Sparrow, Will Turner oder Elizabeth Swann kämpft ihr euch durch abwechslungsreiche Levels wie etwa ein Kannibalenlager, Port Royale oder ein finsteres Gefängnis. Euren Säbel – insgesamt lassen sich neun Waffen freispielen – schwingt ihr mittels Wii-Fernbedienung, während ihr mit dem Nunchuk eure Spielfigur steuert. Die verschiedenen Gesten für schwere, leichte und Konterangriffe könnt ihr außerdem zu Combos zusammenfügen. Leider klappten diese Combos selten und wir ertappten uns beim Spielen einer Vorversion dabei, wahllos herumzufuchteln. Damit die Keilereien nicht langweilig werden, gibt es überall Extrawaffen wie Bomben oder Pistolen zu finden, die ihr mit der B-Taste auslöst. Die Levels sind zwar recht linear – was hübsche Kamerafahrten

BILD: WALT DISNEY PICTURES

ÄHNLICH Die Gesichter der Schauspieler wurden extra eingescannt.
BILD: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

SCHÜTTEL MICH! In den „Sei Jack!"-Szenen müsst ihr schnell auf die Einblendungen reagieren.
BILD: DISNEY INTERACTIVES TUDIOS

Fakten

- Basiert auf Teil zwei und drei der Kinotrilogie
- Ihr spielt als Jack, Will oder Elizabeth …
- … und könnt 60 Charaktere freischalten
- Viele Sekundärziele innerhalb der Levels
- Bietet 480p und Dolby Pro Logic II

FILMREIF Die interaktiven Sequenzen sind schön chaotisch und actionreich. BILD: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

ermöglicht – hin und wieder dürft ihr euch aber zwischen zwei Wegen entscheiden. Zudem gibt es in jedem Abschnitt Sekundärziele, etwa versteckte Schätze zu finden oder bestimmte Herausforderungen zu bestreiten. „Es gibt wirklich eine Menge an freischaltbaren Dingen. Insgesamt werdet ihr 60 Charaktere entdecken und spielen können!", erklärt Jeff Blattner. Für eine hohe Langzeitmotivation dürfte also gesorgt sein.

ERHEITERNDE EINLAGEN

Neben den normalen Kämpfen bestreitet ihr auch Duelle Mann gegen Mann. Meist steht ihr dabei besonders starken Zwischen- oder Endgegnern gegenüber, die ihr ohne eure Extrawaffen besiegen müsst. Zudem warten immer wieder interaktive Zwischensequenzen auf euch. Wenn etwa Will in eine Falle der Piraten tappt, liegt es an euch, dass er heil aus dieser Situation herauskommt. Dazu vollführt ihr schnell die jeweils angezeigten Gesten oder drückt Tasten, damit Will akrobatisch den Gefahren entkommt. In der Rolle des legendären Piraten Jack Sparrow gibt es eine ganz besondere Art dieser Sequenzen, genannt „Sei Jack!". Sie steuern sich genauso wie die interaktiven Kampfsequenzen, jedoch schwingt Jack nicht den Säbel, sondern stellt allerlei Albernheiten an, irritiert Wachen und tänzelt um seine Feinde – so wie auch im Film. Auch Minispiele wird es geben – jedoch braucht es dafür keine wilden Controllergesten, sondern viel Taktik und Verstand. Denn echte Piraten entspannen beim Würfeln oder Pokern. In beiden Spielen müsst ihr euer Glück, euer Köpfchen und euer Geschick beim Bluffen unter Beweis stellen. Aber da ihr ja ein ehrbarer Pirat seid, wird es euch im Laufe des Spiels möglich sein, insgesamt zwölf Schummeltricks zu erwerben. Mit denen lässt sich sehr viel leichter das Gold aus den Taschen der Mitspieler ziehen.

SOLIDE SACHE

Technisch wirkt der Titel solide. Die Umgebungen und Spielfiguren sind detailliert und gut gelungen, sorgen aber nicht für offene Münder. Außerdem wirken die Animationen zuweilen etwas holprig, wobei jedoch noch genügend Zeit für das Feintuning vorhanden sein sollte. Immerhin klingt das Spiel sehr gut. „Wir haben die Filmmusik und auch eigene Stücke vom Londoner Sinfonieorchester einspielen lassen", freut sich Jeff. Ob wir uns genauso über das Spiel freuen werden, erfahrt ihr in einem Monat. Auf jeden Fall hat *Pirates of the Caribbean* das Zeug, eine der besseren Filmumsetzungen zu werden. Schließlich ist das Piratenabenteuer schon lange in Arbeit und man gab sich merklich Mühe, das Spiel so unterhaltsam wie möglich zu gestalten. Wir üben bis dahin schon einmal Piratenlieder: „Johoo und ne Buddel voll Rum!" ■

FIESLING Hier zeigt ihr es dem Endgegner Barbossa. BILD:DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

VORSCHAU

POTC: AM ENDE DER WELT

Genre:	Action
Hersteller:	Disney Interactive Studios
Entwickler:	Eurocom
Spieler:	1-2
Termin:	21. Mai 2007
Web:	www.disney.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½

Ob der Titel das Zeug hat, mehr als „nur" eine Filmumsetzung zu sein? Die Zeichen stehen jedenfalls gut.

SCHWINDELFREI? Der lineare Levelaufbau ermöglicht nette Kamerafahrten. BILD: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

IN DER KLEMME Hier müsst ihr Jack beschützen, der im Floß feststeckt. BILD: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

Fakten

- Knüpft an Final Fantasy XII (PS2) an
- Keine zufälligen Gefechte
- Strategische Kämpfe
- Viele bekannte Charaktere und Monster
- Steuerung nur mittels Stylus

FLACHE WELT Das Spiel ist komplett im niedlichen 2D-Stil gehalten. BILD: SQUARE ENIX

Final Fantasy XII Revenant Wings

Steuert eure eigene Monsterarmee – mit dem Stylus!

AUTOR: WARREN HARROD

Final Fantasy XII: Revenant Wings spielt ein Jahr nach den Ereignissen des viel gelobten PlayStation-2-Rollenspiels *FFXII*. In der Fortführung der Abenteuer der beiden jungen Luftpiraten Vaan und Penelo beginnt deren Geschichte auf Lemures, einem unerforschten Himmelskontinent im endlosen Himmel der Welt Ivalice, die schon in *Final Fantasy Tactics Advance* als Schauplatz diente. Vaan hat auf seinen Reisen viel erlebt, schwebt aber immer noch in seinem Luftschiff ziellos umher, als wüsste er, dass da noch mehr ist. Dabei steht ihm Panelo bei, seine allerbeste Freundin. Sie ist immer zur Stelle, um ihn auf den rechten Weg zurückzubringen. Beide waren noch nie in ihrem Leben voneinander getrennt. Auf sie wartet ein großes Abenteuer.

EINE NEUE RASSE

Im Verlauf der Geschichte wird eine neue Rasse eingeführt: Die Aegyl – engelsgleiche Wesen mit großen Schwingen am Rücken. Sie leben zurückgezogen auf Lemures, sodass nur wenige sie bisher sahen. Doch einer von ihnen, Llyud, brach eine Regel, indem er weitab von seiner Heimat nach Hilfe suchte. Vaans großes Abenteuer beginnt, als er Llyud zum ersten Mal trifft. Dabei erfahrt ihr von den drei heiligen Kristallen: Der Erste wird als der Heilige Edelstein bezeichnet, ist mit einer anderen Dimension verbunden und kann Monster beschwören. Der Schwebende Edelstein hingegen hat die Macht der Levitation und bewahrt den Kontinent davor, vom Himmel zu fallen. Wo der letzte Kristall ist, weiß man nicht und angeblich sind darin die „Memoiren des Himmels" eingraviert. Zwischen Kämpfen gegen Monster wird während des Spiels ausführlich erzählt, was aus dem legendären Luftpiraten Balthier geworden ist. Bis jetzt wissen wir aber nur, dass Vaan eine Nachricht von Balthier bekommt, die ihn zu den Ruinen von Glabados führt. Dort soll anscheinend der Schlüssel zu einem gewaltigen Schatz verborgen sein.

KÄMPFEN IN ECHTZEIT

Das Spiel bietet ein nahtloses Kämpfsystem, sodass ihr ohne Überblendung von der Landkarte in die Kämpfe startet,

BASIS Von eurem Luftschiff aus startet ihr in turbulente Abenteuer. BILD: SQUARE ENIX

GEWUSEL Die vielen Einheiten kämpfen allein, ihr positioniert sie nur und wirkt Magie oder Talente. BILD: SQUARE ENIX

Der große Bruder

Darum geht es in Final Fantasy XII für die PS2, der Vorlage für das DS-Spin-off.

Das Edel-Rollenspiel bescherte der PS2 nicht nur einen grafisch opulenten Spielehit, sondern bot einige Neuerungen in der RPG-Serie. Erstmals gibt es keine Zufallskämpfe mehr und die Kamera kann stets frei gedreht werden. Die Mitglieder der eigenen Gruppe werden durch sogenannte „Gambits" – individuell einstellbare Regeln – automatisch gesteuert. Die Handlung dreht sich um die gestürzte Prinzessin Ashe, die ihren Anspruch auf den Thron erkämpfen muss. Dabei spielt auch ein Kristall eine wichtige Rolle und der junge Luftpirat Vaan stolpert mitten in diese komplexe Situation hinein. Falls ihr eine PS2 besitzt, solltet ihr euch diesen Titel auf keinen Fall entgehen lassen.

ÜPPIG Ihr braucht viele Stunden, um die riesige Welt Ivalice auf der PS2 zu erkunden. BILD: PLAYZONE

» Ihr steuert den Titel ausschließlich mittels Stylus, mit dem ihr Ziele auswählt, eure Charaktere bewegt oder Magie entfesselt. «

sobald ihr auf ein Monster trefft. Die Charaktere benutzen ein vereinfachtes Gambit-System (Siehe Extrakasten) und setzen ihre Fähigkeiten, Magie und Items automatisch ein, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Ihr steuert den Titel ausschließlich mittels Stylus, mit dem ihr Ziele auswählt, eure Charaktere bewegt oder Magie entfesselt – wie in einem Echtzeit-Strategiespiel. Dabei wird es eine riesige Menge an spielbaren Figuren geben. Beschwörungen spielen eine wichtige Rolle und daher könnt ihr auch die größte Zahl an Monstern beschwören, die jemals in einem *Final Fantasy*-Teil möglich war. Ihr dürft alle möglichen Ungeheuer herbeirufen, die dann für eine begrenzte Zeit als Gruppenmitglieder kontrolliert werden können.

STEIN – SCHERE – PAPIER

Natürlich sind viele der Monster aus *Final Fantasy XII* wieder dabei und auch andere Wesen aus den vorigen Teilen. Außerdem kann eine Spielfigur – je nach Talent – sogar mehrere Monster beschwören. Die herbeigerufenen Wesen gehören zu einer von drei verschiedenen Kategorien: Nahkampf, Flug und Fernkampf. Nahkampfmonster sind stark auf kurze Distanz. Daher eignen sie sich gut gegen Fernkampf-Typen, nicht aber gegen Flugmonster. Fernkampfmonster können durch ihre starken Langstreckenangriffe wiederum den Flugmonstern gefährlich werden, müssen aber vor Nahkämpfern auf der Hut sein. Es gilt also, ganz nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip stets die richtigen Monster gegen eure Widersacher einzusetzen. In Japan freuen sich *Final Fantasy*-Fans schon auf den 26. April dieses Jahres. Dann erscheint der Titel im Land der aufgehenden Sonne. Wie lange wir auf den Release in Deutschland warten müssen, ist noch unbekannt. ■

VORSCHAU

FFXII: REVENANT WINGS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Spieler:	1-?
Termin:	Noch nicht bekannt
Web:	www.square-enix.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die vielen detaillierten Einheiten, das strategische Gameplay und die tolle Final-Fantasy-Lizenz versprechen Spielspaß vom Feinsten.

Nanostray 2

Edel-Shooter – made in Germany

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Fakten

- Acht Missionen
- Sechs Spezialwaffen
- Horizontale und vertikale Passagen
- Läuft mit 60 Frames pro Sekunde
- Drei Schwierigkeitsstufen

Vor etwa einem Jahr erschien mit *Nanostray* ein gelungener DS-Shooter „Made in Germany". Inzwischen ist der Nachfolger fast fertig und wir freuten uns, Peter Weiß vom Entwickler Shin'en bei uns zu begrüßen. Im Gepäck hatte er eine spielbare Version von *Nanostray 2*, die wir weltexklusiv antesten durften. Schon der Vorgänger gefiel uns dank des herrlich actionreichen Spielverlaufs und toller Grafik. Doch gelegentliche Ruckler und die eher unglückliche Nutzung des Touchscreens trübten den Spielspaß. Teil 2 will das nun alles besser machen.

OPTISCH GEWALTIG

Herzstück des Spiels ist der Abenteuermodus, bei dem ihr die acht großen Levels auf der Suche nach einem Virus durchkämmt. Jeder Level wird durch hübsche Videosequenzen eingeleitet. „Die sind übrigens alle in Echtzeit!", bemerkt Peter Weiß und wir staunen nicht schlecht. Auch das eigentliche Spiel zeigt, wie das Team die Hardware des DS zu Höchstleistungen treibt. Die 3D-Umgebungen, durch die wir fliegen – von links nach rechts oder von oben nach unten – sehen hervorragend aus, ganz ohne pixelige Texturen wie bei vielen anderen Spielen. Darüber hinaus tummelt sich stets eine Unmenge von Gegnern auf dem Bildschirm, viele davon aufwendig animiert oder mit tollen Spiegeleffekten versehen, ohne dass die Action ins Stocken gerät. Peter Weiß verrät uns: „Da wir von Beginn an konsequent eigene Technologien für den DS entwickelt haben, hebt sich *Nanostray 2* deutlich von der Masse der DS-Spiele ab."

SPIELERISCH KLASSICH

Spielerisch bleibt *Nanostray* den Shooter-Tugenden treu: Einfach zu erlernen, schwer zu meistern aber immer fair und motivierend. Einmal erfolgreich im Abenteuermodus absolviert, könnt ihr jeden Level im Arcade-Modus für eine weltweite Highscore-Jagd erneut spielen. Pfiffig ist auch der Einsatz des Touchpads, das während des eigentlichen Spiels gar nicht mehr benutzt wird. Dafür dürft ihr damit vor jeder Mission die Position und Feuerrichtung zweier Satelliten einstellen, die in der Nähe des Schiffs schweben. Der Clou: Mit den Schultertasten schaltet ihr jederzeit durch die verschiedenen Satelliten-Konfigurationen und könnt euch damit mal nach hinten, zur Seite oder nach vorn verteidigen. Alles in allem war unser erster Eindruck rundum positiv. Es scheint also ein heißer Herbst für Shooterfans zu werden. ■

VORSCHAU
NANOSTRAY 2

Genre:	Action
Hersteller:	Noch nicht bekannt
Entwickler:	Shin'en
Spieler:	1-2
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.shinen.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Nanostray 2 ist komplex, fordernd und wunderschön. Für Hardcore-Gamer dürfte sich damit ein Traum erfüllen.

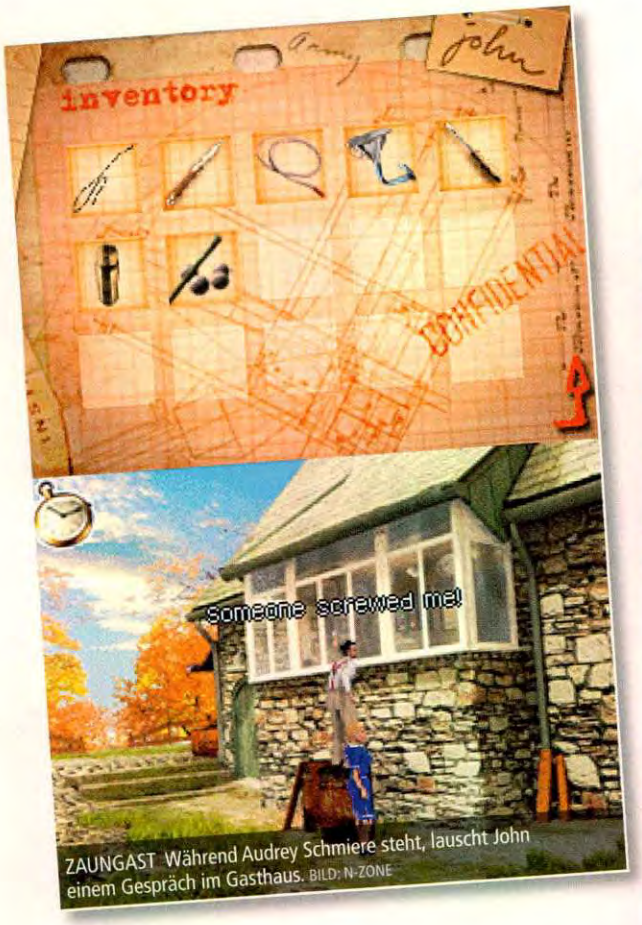
IN DECKUNG Den drehenden Lasertürmen müsst ihr geschickt ausweichen. BILD: N-ZONE

GLANZVOLL Dieser Stachelgegner hat eine beeindruckend spiegelnde Oberfläche. Das Spiel reizt die DS-Hardware absolut aus. BILD: N-ZONE

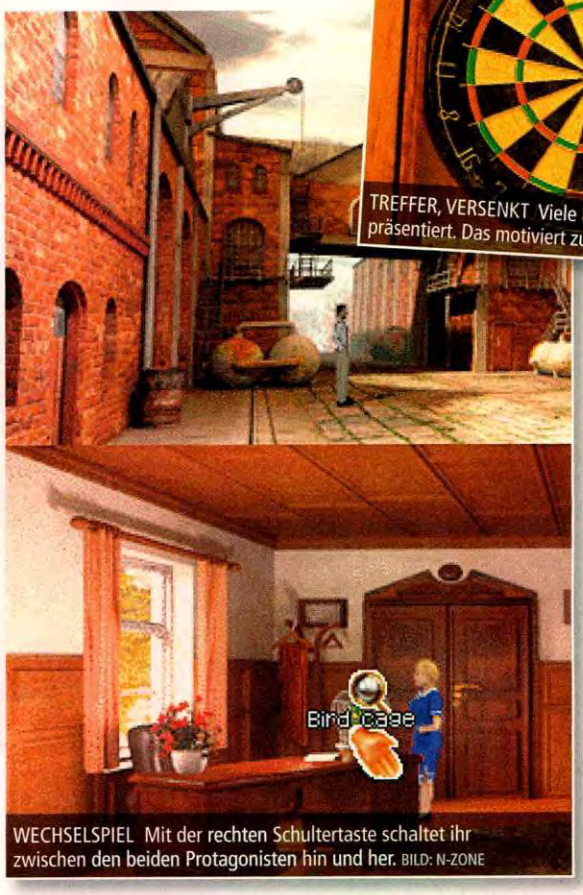
INTERMEZZO Dank einer speziellen Loop-Technik gehen die Levels nahtlos in Bosskämpfe über. BILD: N-ZONE

ANGRIFFSPLAN Jeder Endboss verlangt nach einer besonderen Taktik. Wo seid ihr vor seinen Geschossen sicher? BILD: N-ZONE

CHAT MIT DEN ENTWICKLERN
Am 14. Mai könnt ihr von 16 bis 17 Uhr auf www.n-zone.de mit den Entwicklern von Nanostray 2 chatten! Wenn ihr also ein paar Fragen an die Jungs von Shin'en habt, meldet euch am besten heute noch bei unserer Community an!



ZAUNGAST Während Audrey Schmiere steht, lauscht John einem Gespräch im Gasthaus. BILD: N-ZONE



WECHSELSPIEL Mit der rechten Schultertaste schaltet ihr zwischen den beiden Protagonisten hin und her. BILD: N-ZONE

TREFFER, VERSENKT Viele Rätsel werden als Minispiel präsentiert. Das motiviert zum Weiterspielen. BILD: N-ZONE

Fakten

- Von den Machern von Panzer Tactics DS
- Realistisches Setting im Zweiten Weltkrieg
- Point&Click-Adventure im Stil von Monkey Island (PC)
- Mit R schaltet ihr jederzeit zwischen den beiden Protagonisten hin und her.
- Clevere Teamrätsel

VIDEO AUF DVD

Undercover Doppeltes Spiel

Adventure-Freunde pfeifen jetzt auf die Maus – in diesem DS-Thriller regiert der Stylus!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Die Ehe ist das perfekte Beispiel, wie das Zusammenspiel zwischen Mann und Frau funktioniert: Die Rollen sind klar verteilt und was einer allein nicht packt, das schafft man mit vereinten Kräften. Auf dieses Gemeinschaftsgefühl setzt auch der Agenten-Thriller *Undercover: Doppeltes Spiel*, in dem ihr eine geheime Atombombenforschung im Zweiten Weltkrieg aufdecken müsst. Die Entwickler beweisen mit ihrem traditionellen Adventure außerdem, wie man die beiden Bildschirme des Nintendo DS sinnvoll miteinander verheiraten kann.

GUYBRUSH THREEPWOOD HAT'S VORGEMACHT

Ihr steuert den britischen Physiker Dr. John Russel indirekt durch die Landschaft – genauso, wie es einst der Milchbubi-Pirat Guybrush Threepwood aus der *Monkey Island*-Serie vormachte. Ein Antippen mit dem Stylus genügt, um den wissensdurstigen Gelehrten durch Flugzeughallen, Kneipen und Hinterhöfe zu lotsen. Auf dem zweiten Bildschirm immer im Blick: Sekretärin Audrey, zu der ihr jederzeit durch Druck auf die Schultertaste umschaltet. Diese clevere Gameplay-Idee ermöglicht interessante Teamrätsel. Beispiel gefällig? Im Gasthaus unterhält sich ein Männerstammtisch über äußerst diskrete Dinge. Doch kaum nähert sich Audrey der Männerrunde, verstummt die Konversation. Also erschleicht ihr euch durch erfolgreiche Treffer im Darts-Minispiel ein Freibier beim Wirt und macht die Mannsbilder damit gesprächig. Schwupps, wechselt ihr zu John, der sich an der Hausfassade aufhält, erklimmt einige rostige Ölfässer und lauscht anschließend durchs Fenster einer angeregten Plauderei.

> » Der Anteil der Knobeleinlagen ist deutlicher ausgeprägt als beispielsweise bei Hotel Dusk. «

Der Anteil der Knobeleinlagen ist deutlicher ausgeprägt als beispielsweise bei *Hotel Dusk*, außerdem sind die Rätsel teilweise richtig komplex. Auch die Steuerung wirkt durchdacht und besticht durch die Option, sich sämtliche Hotspots – Stellen auf dem Touchscreen, an denen ihr mit der Umwelt interagieren könnt – anzeigen zu lassen. Die Protagonisten lassen sich durch diesen Kniff sehr angenehm durch die detailliert gestaltete Landschaft manövrieren. Nur bei den Charakteranimationen wünschen wir uns noch etwas Feinschliff, aber da haben uns die Entwickler bereits eine Optimierung angekündigt. Wer auf ein realistisches Setting Wert legt und vor fordernden Denkaufgaben nicht zurückschreckt, sollte den 3. August im Kalender markieren. ■

VORSCHAU

UNDERCOVER: DOPPELTES ...

Genre:	Adventure
Hersteller:	dtp/Anaconda
Entwickler:	Sproing Interactive
Spieler:	1
Termin:	3. August 2007
Web:	www.sproing.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Keine Chance fürs Sommerloch: Undercover vereint den Realismus von Hotel Dusk mit der Steuerung von Monkey Island. Vormerken!

10 Jahre N-ZONE

Werft mit uns einen Blick zurück!

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Das Jahr 1997 war ein Fest für Videospiel-Fans: Nintendo läutete mit Super Mario 64 eine neue Spaß-Dimension ein und findige Mitarbeiter der Computec Media AG erkannten den Zeitgeist. Die Leser waren bereit für ein neues, unabhängiges Heft, das nichts außer Nintendo-Spielen zum Inhalt hatte.

NEUE KONSOLE, NEUES MAGAZIN

Bereits nach der ersten Vorstellung des Ultra 64 (so lautete damals der Arbeitstitel für das Nintendo 64) kam Hans Ippisch die Idee zu einer Nintendo-Fachzeitschrift. Er hatte schon an mehreren Printwerken der Computec Media AG zu Amiga und Sega mitgewirkt. Seine Vision war ein zeitgemäßes Heft, das sich durch einen niedrigen Preis, ein klares Konzept und ein modernes Design von der damaligen Konkurrenz abheben sollte. Etwa ein halbes Jahr benötigten er und sein etwa vier Personen umfassendes Team vom ersten Konzept bis zur Fertigstellung der finalen Ausgabe 06/97 – das Heft, mit

AUSGABE 06/1997

Im Sommer 1997 erblickte die N-ZONE das Licht der Welt. Die Erstausgabe erkämpfte sich mit gehaltvollen Tests, spannenden Previews und der unbändigen Newsflut einen festen Platz auf dem Fachzeitschriftenmarkt und etablierte sich über die Jahre hinweg als meistverkauftes Nintendo-Magazin.

BILD: N-ZONE

Situationen befreit ihr euch mit einem Rundumschlag.

...nten, sind das beste ...is Link in der Eröff... ...e endlich seine Fee ...r N-Zone-Berichter... ...den Tränen nahe.

...st eine Qual!

...otivation könnte ich ...t allen Superlativen ... die das Deutsche ...t es mich lieber so ...en: Ich habe diesem ...n entgegengefiebert ...ando hat mich ...t. Für diesen Test ...üge durch Hyru... ...men, war die pure ... der glücklichen ... von Zelda ohne ...en vier Wänden zu ...diese Gelegenheit!

Florian Brich

BEWERTUNG

Titel:	Zelda: Ocarina Of Time
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Nein
Levels:	Enthällt
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	256 MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Shigeru Miyamoto
Release:	Dezember
Grafik:	95%
Sound:	97%
Dauerspaß:	99%
Gesamtwertung:	97%

Beurteilung: Super Mario 64 war nur ein Akkord, Zelda ist die Sinfonie. Dieses Meisterwerk muß jeder sehen und erleben, der sich für Videospiele begeistert.

Acht Jahre hat es gedauert, bis die Top-Wertung von Ocarina of Time 2006 von einem anderen Titel erreicht wurde. BILD: N-ZONE

AUSGABE 12/1998

Nachdem wir euch über Monate hinweg über Links erstes 3D-Abenteuer auf dem Laufenden gehalten hatten, war es endlich so weit: *Ocarina of Time* landete in unserem N64-Modulschacht. Viele abenteuerliche Spielstunden später standen der 7-Seiten-Test und die fantastische Wertung von 97 Prozent.

BILD: N-ZONE

...ferenz:

...uer!
...ht
...merkt
...die
...geniale
...nen
...lt in
...ime und
...von 97
...et es mir
...eitgehend
...on zu

...ganz
...Unter-

...rtesten ist
...velt auf
...izontal
...hwert auf
...während er
...ft. Grund

für diese Design-Änderung ist, dass man auch die Wii-Fernbedienung in der rechten Hand hält.

Sebastian: Und technisch bestehen doch auch einige Unterschiede: So gibt es den 16:9-Breitbildmodus und die Auflösung in 480p nur auf der Wii-Konsole.

Christoph: Richtig. Gerade die Breitbildauflösung ist ein cooles Feature, sodass ich jedem ans Herz legen kann, sich die Wii-Version zu holen.

Fabian: Was hältst du davon, wenn wir der GameCube-Version trotzdem eine höhere Wertung geben als der Wii-Fassung? Schließlich wird nach *Twilight Princess* kein Spiel mehr für den GameCube erscheinen, das eine höhere Prozentzahl als die neue *Zelda*-Episode erreicht.

Christoph: Da ist was dran! Twilight Princess ist klar besser als *The Wind Waker* und ähnlich genial wie damals Ocarina of Time. Ich plädiere auf 97 Prozent

für
Ko
ich
Wii
niem
erschei

Fabian: E
vor allem an
auf der E3 richt
und vorzüglichen Ge
Wii-Steuerung macht!

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

WERTUNG	STEUERUNG 93%	GRAFIK 96%	SOUND 95%
MULTIPLAYER —	SINGLEPLAYER 97%		

Twilight Princess ist der krönende Abschluss der GameCube-Ära, während die Serie auf Wii erst am Anfang steht. Erscheint am 15. Dezember.

AUSGABE 11/1999

In der Novemberausgabe 1999 hagelte es N-ZONE-Hitstempel. Neben *Jet Force Gemini* und *Rayman 2* kassierten Spieleperlen wie *Rainbow Six*, *Turok*, *Mario Golf* und viele andere potenzielle Spielspaßgaranten den heiß begehrten Award.

BILD: N-ZONE

AUSGABE 06/2000

Nachdem Links erster N64-Ausflug bereits mit einer Traumwertung von 97 % gesegnet wurde, knüpfte sein zweites Abenteuer knapp anderthalb Jahre später an vergangene Erfolge an. *Perfect Dark*, *Pokémon Gelb* und *Kirby 64* komplettierten die Hitliste im Juni 2000.

BILD: N-ZONE

AUSGABE 10/2001

Was für ein Monat! Nicht nur, dass wir dem Japan-Launch des CameCubes beiwohnen durften, auch im heimischen Verlag sorgten hochkarätige Bomben-Titel wie *Paper Mario*, *Pokémon Stadium 2*, *Wario Land 4*, *Advance Wars* und *Zelda: Oracle of Ages/Seasons* für zahlreiche schlaflose Nächte.

BILD: N-ZONE

AUSGABE 05/2002

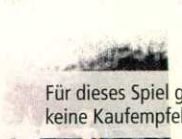
BILD: N-ZONE

Der Anbruch der Würfel-Ära brachte auch ein komplettes Redesign der N-ZONE mit sich. Im stylishen „21.-Jahrhundert-Look" nahmen wir unter anderem die Launch-Titel *Luigi's Mansion*, *Wave Race: Blue Storm* und *Star Wars: Rogue Leader* unter die Lupe.

dem der Siegeszug der N-ZONE begann. Innerhalb kürzester Zeit avancierte sie zum meistverkauften Nintendo-Magazin Deutschlands. Zehn Jahre und Tausende von Seiten sowie Spieletests später blicken wir anlässlich einer Dekade N-ZONE auf eine bewegte Zeit zurück.

MIT DEM N64 ZUM HIT

Mario gab auf dem Cover der N-ZONE 6/97 ordentlich Gas und wir taten es ihm gleich. Nicht nur der spätfrühlingshafte Start unserer Zeitschrift, sondern auch Nintendos neue Konsole – das Nintendo 64 – sorgte im Mai vor zehn Jahren für eine heiße Zeit. Und der N-ZONE entgingen keine brandneuen Informationen über das neue Gerät. Alle Renner wurden von uns auf Herz und Nieren geprüft: *Mario 64*, *Mario Kart 64*, *Donkey Kong 64* oder das Meisterwerk *Zelda: Ocarina of Time* und viele mehr sorgten für Hits in unserem Magazin. *Ocarina of Time* setzte übrigens die Hit-Bestmarke von 97 Prozent, die erst wieder



Für dieses Spiel gab es Ende 1998 keine Kaufempfehlung. BILD: N-ZONE

Action, 1-2 Spieler, GT Interactive

ROBOTRON 64

Trotz der ursprünglichen Planung lässt sich GT Interactive nun doch nicht davon abbringen, Robotron 64 in Deutschland zu veröffentlichen.

einer quadratischen Plattform zu plazieren und die Duelle mit den stupide heranstürmenden Robotern als Action-Highlight zu verkaufen. Ob Grafik, Sound oder Gameplay – Robotron 64 ist ganz einfach sein Geld nicht wert!

Hans Ippisch

Die 3D-Grafiken sind von einfachster Machart und nutzen das N64 in keiner Weise (oben). Hier seht ihr den spektakulärsten Grafik-[illegible] des Spiels: eine Explosion (unten).

Von den guten alten Videospielezeiten zu schwärmen, mag ja unter Videospiele-Veteranen ganz schön sein, allerdings ist es eine gefährliche Sache, mit verklärtem Blick einen Bericht über eine aufgepeppte Fortsetzung eines 80er-Jahre-Riesenhits zu schreiben. Deswegen nahmen wir die rosa Brille ab und wagten einen kritischen, objektiven Blick auf das Machwerk Robotron 64 und fragten uns, ob es einen Kaufpreis von weit über 100 Mark angesichts erhältlicher Perlen wie Turok 2 oder Blast Corps rechtfertigen kann. Letztendlich kamen wir zu der Feststellung, daß es heutzutage auch unter dem Nostalgieaspekt nicht mehr

BEWERTUNG

Titel:	Robotron 64
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	200
Preis:	ca. DM 140,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Crave
Release:	22.5.98

Grafik:	29%
Sound:	64%
Dauerspaß:	33%
Gesamtwertung:	19%

Beurteilung: Robotron 64 ist ein simples Shoot 'em Up-Game, das im Zeitalter eines Turok 2 keiner mehr braucht.

INTERVIEW mit Jens Quentin

»Mein DS ist immer dabei!«

Jens war von 1999 bis 2004 Redakteur bei Computec. Inzwischen arbeitet er als PR-Berater bei Marchsreiter Communications.

BILD: N-ZONE

Auf welche Leistung während deiner Zeit als Leitender Redakteur der N-ZONE bist du besonders stolz?

Es gab mehrere Dinge, die die Arbeit bei der N-ZONE besonders gemacht haben. Das Wichtigste ist aber, dass die Leser die Arbeit für das Magazin Monat für Monat anerkannt und gewürdigt und der N-ZONE die ganze Zeit die Treue gehalten haben. Darauf kann man stolz sein. Und natürlich darauf, Hans Ippisch bei *Mario Golf* auf dem Nintendo 64 besiegt zu haben …

Was hast du aus deiner Zeit bei der N-ZONE mitgenommen und woran wirst du dich immer erinnern?

Die Treue der Nintendo-Fangemeinde zu „ihrem Hersteller" ist sicherlich eine Sache, die einem besonders im Gedächtnis bleibt. Bei keinem anderen Hersteller ist die Anhängerschaft ähnlich treu. Dann war da noch die tolle, fruchtbare Zusammenarbeit mit den Kollegen (u. a. Ahmet Iscitürk und Florian Brich), mit denen man viele Stunden beraten und gefeilt hat, um die N-ZONE stets so gut und interessant wie möglich zu machen.

Wird Nintendo weiterhin eine Rolle in deinem Leben spielen?

Natürlich! Im Leben eines Videospielers wird Nintendo immer eine wichtige Rolle einnehmen. Kein anderer Hersteller versteht es schließlich so gut, einzigartige Konzepte und Ideen so gekonnt umzusetzen. Mein Nintendo DS ist auf jeder Reise dabei!

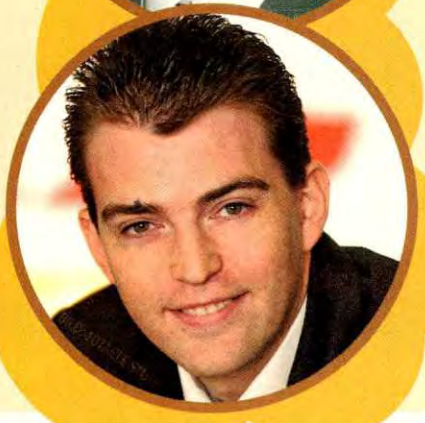
Dr. Bernd Fakesch, General Manager Nintendo of Europe
Zehn Jahre N-ZONE – das sind zehn Jahre umfassende, gründliche, kritische, dabei aber immer faire Berichterstattung über Super Mario & Co. Wir von Nintendo wünschen der Redaktion und den Lesern, dass N-ZONE auch in Zukunft die bunte, spannende und professionell gestaltete Zeitschrift bleibt, die wir kennen und schätzen gelernt haben. Wir freuen uns auf die weitere partnerschaftliche und erfolgreiche Zusammenarbeit und werden mit zahlreichen spannenden und unterhaltsamen Titeln aus dem Hause Nintendo dazu beitragen.

Claas Wolter, PR Manager Anaconda Games
Happy Birthday, N-ZONE! Wir freuen uns auf mindestens zehn weitere tolle Jahre – insbesondere, da unsere Zusammenarbeit eigentlich gerade erst anfängt: Mit *Undercover: Doppeltes Spiel* bringen wir Point&Click-Adventures auf den DS, weitere tolle Adventure-Überraschungen sind in Vorbereitung. Also, liebe Redaktion und vor allem liebe Leser: Ihr dürft schon mal anfangen zu rätseln!

Niels Bogdan, Head of PR Ubisoft
Als wenn es vor zehn Jahren geplant gewesen wäre! Kurz nach der erfolgreichen Markteinführung von Wii feiert die N-ZONE ihr zehnjähriges Bestehen. Wahnsinn, wie die Zeit vergeht. Ubisoft möchte ganz herzlich zu diesem tollen Erfolg gratulieren! In unserer schnelllebigen Medienbranche ist eine Zeitspanne von zehn Jahren sicherlich bereits als lang zu bewerten und dies zeigt besonders, wie engagiert das Team immer wieder auf die Veränderungen und Herausforderungen reagiert hat.

Martin Lorber, Leiter Presse- und Öffentlichkeitsarbeit Electronic Arts Deutschland
Kaum zu glauben, dass die N-ZONE schon ihren 10. Geburtstag feiern kann. In der Medienbranche ist das eine lange Zeit, aber die N-ZONE ist immer jung und frisch geblieben. Das ist bestimmt eines der Erfolgsgeheimnisse. Ich bin überzeugt davon, dass es die N-ZONE noch lange geben wird. Die Themen gehen jedenfalls so schnell nicht aus. Herzlichen Glückwunsch!

Marcel Jung, Senior PR Manager 10tacle Studios
Wir gratulieren der N-ZONE zum zehnjährigen Bestehen und bedanken uns an dieser Stelle für die tolle Zusammenarbeit. Für die kommenden Jahre wünschen wir alles erdenklich Gute. Wir sind uns sicher, dass die sich die N-ZONE auch zukünftig immer wieder erfolgreich an die sich verändernden Marktsituationen anpassen und ihren Lesern das Magazin bieten wird, das sie sich wünschen. Die 10tacle Studios freuen sich darauf, die N-ZONE dabei mit neuen, hochwertigen Spielen und spannenden Themen für DS und Wii zu unterstützen.



2006 von einem Spiel erreicht werden konnte. Der Erfolg blieb aber in der Familie. Denn bei dem neuen Spitzenreiter handelte es sich dann wieder um keinen Geringeren als Link selbst. Das Spiel mit der Spitzenwertung war die GameCube-Fassung von *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Aber wo es Licht gibt, existiert auch Schatten. Natürlich haben wir nicht die Augen verschlossen, wenn uns ein schwacher Titel untergekommen ist. Die Leserzufriedenheit steht und stand schon immer an erster Stelle. So erklärt sich, dass wir in der Ausgabe 4/98 ganz klar vom Kauf des Spiels *Robotron 64* abrieten. Nur kümmerliche 19 Prozent Spielspaß konnte dieser Titel einfahren.

DIE POKÉMON KOMMEN

Während sich in den Anfangsjahren der N-ZONE alles um das Nintendo 64 und den Game Boy drehte, gesellte sich Ende des letzten Jahrtausends ein neues wichtiges Thema hinzu: Als 1999 der Pokémon-Hype von Japan zu uns herüberschwappte, zögerten wir nicht lange und räumten Nintendos Taschenmonstern ihre eigene Ecke in unserem Magazin ein. Dieses Refugium sollten sie lange innehaben. Neben ausführlichen Pokémon-Reportagen und Leserzeichnungen spendierten wir jeder Ausgabe vier exklusive Sammelkarten mit Fakten und tollen Bildern der kleinen Monster. Pokémon-Fans konnten nicht genug davon bekommen: In Hochzeiten des Poké-Booms verkauften wir in manchen Monaten über 100.000 Hefte. Erst im Jahr 2002 – kurz vor dem GameCube-Start – wurden die Sammeltiere aus der N-ZONE ausquartiert. Nintendos Wunderwürfel verlangte nach mehr Platz. Außerdem stand unserem Heft eine große Veränderung bevor.

DIE WÜRFEL SIND GEFALLEN

Pünktlich zum GameCube-Launch im Mai 2002 erstrahlte die N-ZONE im neuen Glanz. Ab der Ausgabe 05/2002 schuf der stylishe Future-Look Übersichtlichkeit und sorgte für einen erwachsenen Touch. Kindliche Knuddeloptik gehörte der Vergangenheit an. Als Cover-Girl posierte die Horror-Heldin Jill Valentine neben dem GameCube Purple. Ein Dream-Team – was unser Import-Test zum Cube-Remake von *Resident Evil* im Heftinneren bestätigte. Neben der Grusel-Action warfen wir einen Blick auf über zwanzig

AUSGABE 01/2003

BILD: N-ZONE

Im Mittelpunkt der ersten N-ZONE im Jahre 2003 standen *Resident Evil 4* (dt. Version) und *Metroid Prime*. Während erste Bilder des Survival-Horrors in der Redaktion die Runde machten, ging Samus' 3D-Debüt in die Geschichte ein. Wir huldigten dem Titel mit gigantischen 94 Prozent.

weitere Titel für die kubische Konsole – darunter *Luigi's Mansion* und *Wave Race: Blue Storm*. So wurde die Ausgabe 05/02 zum idealen Kaufberater in Sachen GameCube.

Damals stand schon fest, dass sich Nintendo nicht an einer Schlacht um die beste Grafik beteiligen würde. Innovative Spielkonzepte standen im Vordergrund. Herausgekommen sind unkonventionelle Spiele wie das Strategiespiel *Pikmin* oder der Party-Trommler *Donkey Konga*. Leider erkannten viele Publisher das große Potenzial des Cubes nicht, ein Studio nach dem anderen sprang von Nintendos Konsole ab und produzierte vorrangig für die Konkurrenz aus dem Hause Sony und Microsoft. Vielleicht lag die sinkende Cube-Akzeptanz auch an Nintendos Online-Politik. Während wir in der Ausgabe 03/2003 noch freudig verkündeten, dass der GameCube endlich online gehen würde, folgte bald die Ernüchterung. Bis auf Segas *Phantasy Star Online Episode 1 & 2* und *Episode 3: C.A.R.D. Revolution* erschienen hierzulande keine weiteren Spiele, welche die Fähigkeit zur Verlinkung mit dem Internet nutzten. Nur eine Handvoll Games wie *Mario Kart: Double Dash!!* und *Kirby Air Ride* verwendeten den Modem-Adapter des Cubes zum Netzwerkspiel.

PORTABLE DAUERBRENNER

Richtige Höhenflüge erlebte unterdessen der Game Boy Advance. Sogar Marios Erzrivale, der Igel Sonic, stattete Nintendos Tragbarem mehrere Besuche ab, die alle begeistert von uns angenommen wurden. Als Shigeru Miyamoto 2004 auf der E3 in Los Angeles den Nintendo DS präsentiert, war die Überraschung in der N-ZONE-Redaktion groß. In der Ausgabe 08/2004 widmeten wir dem doppelbildschirmigen Spielsystem ganze vier Seiten und beleuchteten Vor- und Nachteile der neuen Hardware. Witzig erschienen uns damals die gezeigten Tech-Demos, wie ein Pikachu, das über den Touchscreen gestreichelt werden konnte, oder eine Drechsel-Simulation, bei der man mithilfe des Stylus ein kleines Kunstwerk aus einem sich drehenden Holzstück formen musste. Zwei Demos, die im Gegensatz zum ebenfalls gezeigten *Yoshi Touch & Go* bislang noch nicht ihren Weg als fertiges Spiel in den Modulschacht des DS gefunden haben. Obwohl wir sehr optimistisch

AUSGABE 08/2004

Es war das wohl spannendste Event des Jahres: Die E3 in Los Angeles öffnete ihre Pforten und wir waren vor Ort! Mit der Enthüllung des Nintendo DS und dem neuen *Zelda: Twilight Princess* sowie den Promo-Versionen zu *Metroid Prime 2*, *Paper Mario 2* und *Resident Evil 4* – dem neuesten Capcom-Schocker – drohte der Infogehalt der N-ZONE aus allen Nähten zu Platzen.

BILD: N-ZONE

INTERVIEW mit Fabian Sluga

≫ Unglaublich viel Erfahrung! ≪

Fabian Sluga war von 2002 bis Ende März 2007 bei der N-ZONE. Jetzt ist er Inhaber eines Ladens in seiner Heimatstadt Brühl.

BILD: N-ZONE

Auf welche Leistung während deiner Zeit als Leitender Redakteur der N-ZONE bist du besonders stolz?
Besonders stolz bin ich neben meinem persönlichen Werdegang bei der N-ZONE darauf, dass wir wichtige Infos, Interviews und Tests meist früher hatten als andere Hefte oder exklusiv – so wie sich das für ein führendes Nintendo-Magazin auch gehört. Stolz bin ich auch darauf, dass es mit Sascha Dowidat, Christoph Kraus und Sebastian Stange gleich drei ehemalige Praktikanten geschafft haben, eine Stelle als freier Mitarbeiter bzw. Volontär bei der N-ZONE zu bekommen.

Was hast du aus deiner Zeit bei der N-ZONE mitgenommen und woran wirst du dich immer erinnern?
Unglaublich viel Erfahrung, wie man schreibt, wie man ein Heft gestaltet, wie man im Team miteinander arbeitet und auch Krisen meistert. Kleine Katastrophen passieren ja schon mal hinter den Kulissen (z. B. wenn fest zugesagte Testmuster kurzfristig nicht rechtzeitig kommen oder der Rechner beim megawichtigen Sechsseiter am Abgabetag abstürzt). Der Leser soll von solchen Pannen natürlich am besten nichts mitbekommen. Woran ich mich aber vor allem erinnern werde, sind die tollen Leute bei Computec, die ihre Arbeit mit viel Einsatz und Leidenschaft ausüben.

Wird Nintendo weiterhin eine Rolle in deinem Leben spielen?
Ja, definitiv. Aus meiner Sicht sogar eine schönere als in den letzten fünf Jahren. Es ist zwar prima, wenn man als Redakteur früher als ein normaler Zocker die neuesten Spiele antesten kann, dafür muss man sich auch mit fehlerbehafteten Vorabversionen und jeder Menge Durchschnitts- bis Gurken-Spielen rumschlagen und zur Drucklegung fertig haben. Vor allem hat man als Leitender Redakteur längst nicht so viel Zeit zum Spielen, wie es einem lieb wäre. Jetzt kann ich mich meinem Hobby und meinen Lieblingsspielen wieder ganz entspannt, ohne Zeitdruck und voller Vorfreude widmen.

Hallo liebe Pokémon-Freaks! Wie immer findet ihr in der Pokémon-Zone alles, was das Herz begehrt, und auch diesmal gibt es tolle Bilder von unseren fleißigen Lesern. Vielen Dank für die zahlreichen Einsendungen! Ihr könnt alles, was mit Pokémon zu tun hat, an folgende Adresse schicken: Computec Media AG • Redaktion N-Zone • Kennwort: Pokémon-Zone • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg. Ihr sollte aber beachten, dass eure Bilder nicht größer als DIN A4 sein sollten und auf der Rückseite euer Name und Alter notiert sein müssen! In diesem Sinne: Pokémon forever!

Die bunte Pokémon-Ecke zog ab 1999 viele neue Leser an! BILD: N-ZONE

Marc Wardenga,
Marketing Director Midway
Das zehnjährige Jubiläum der N-ZONE bedeutet nicht nur zehn Jahre kompetente und enthusiastische Berichterstattung über Nintendo-Produkte, sondern auch zehn Jahre unangefochtene Marktführerschaft. Nur wenige Magazine in der deutschen Zeitschriftenlandschaft können eine solch erfolgreiche Vergangenheit vorweisen. Midway gratuliert allen Beteiligten herzlich und freut sich auf eine hervorragende Zusammenarbeit in den nächsten zehn Jahren.

BILD: MIDWAY

Wolfgang Ebert, European PR Manager Konami
Wow – Glückwunsch zum Zehnjährigen! Fast kann man sagen, Konsolen kommen und gehen, doch die N-ZONE bleibt! Ich wünsche euch auch weiterhin so viel Erfolg. Und falls ihr in zehn Jahren die nächste Dekade feiert, garantiere ich euch schon mal mit meinen beiden Söhnen zwei weitere Leser.

BILD: KONAMI

Paul M. Ashcroft, Marketing Director GSA THQ Entertainment GmbH.
Im Namen von ganz THQ gratuliere ich herzlich zum zehnjährigen Bestehen der N-ZONE! Kontinuierlich hochqualitative Berichterstattung, spannende Hintergrundartikel und exklusive Informationen, das erwarte ich von einem Nintendo-Fachmagazin. Und die N-ZONE bietet dies Jahr für Jahr seit ihrer Gründung. Dafür bedanke ich mich herzlich, denn für THQ spielten und spielen die Nintendo-Plattformen immer eine wichtige Rolle. Ich bin sicher, dass wir auch in den kommenden Jahren noch viel Spaß miteinander haben werden. Gerade in Hinblick auf die Wii- und DS-Zukunft, denn THQ ist dort sehr gut aufgestellt. Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag!

BILD: THQ

Fabian Döhla, PR Manager Sega Germany
Wer hätte das noch vor ein paar Jahren gedacht – Sega gratuliert der N-Zone zum zehnjährigen Jubiläum? Unvorstellbar! Wo die N-ZONE doch immer alle Sega-Systeme schlecht fand. Doch jetzt ist alles besser und wir haben die N-ZONE und ihre Leser ganz arg lieb! Deswegen wünscht Sega auch weiterhin viel Erfolg, ein glückliches Händchen bei der Auswahl der Themen und die Ausdauer und Energie für mindestens zehn weitere Jahre. Wir werden alles daransetzen, mit guten Spielen für Nintendo Wii und Nintendo DS unseren Teil zur erfolgreichen N-ZONE-Geschichte beizutragen. Weiter so!

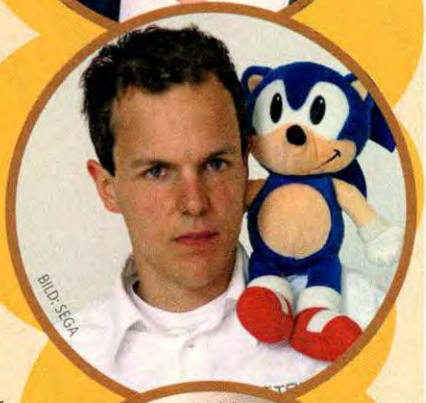


BILD: SEGA

Bernd Reinartz, PR Manager Activision Deutschland
Herzlichen Glückwunsch zum zehnjährigen Jubiläum der N-ZONE. N-ZONE steht für absolute Kompetenz bei Industrie und Konsumenten rund um Nintendo-Produkte. Activision freut sich auf weitere zehn intensive N-ZONE-Jahre. Wir wünschen alles Gute und bitte macht weiter so wie bisher!

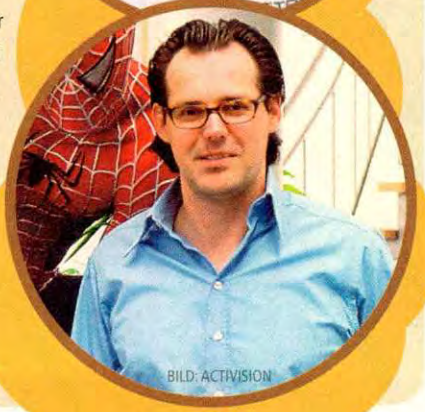


BILD: ACTIVISION

in die Zukunft des Nintendo DS blickten, übertraf er spätestens nach dem Europa-Release von *Nintendogs* und *Animal Crossing – Wild World* alle unsere Erwartungen. Beide Titel wurden in späteren Ausgaben zu Recht zu Hit-Spielen gekürt. Mit derartigen Hochkarätern überbrückte Nintendo die zuletzt gähnende Leere auf dem GameCube. Selbst das lang erwartete *Zelda: Twilight Princess*, das seit der E3 2004 Dauerbrenner in der N-ZONE und vor allem in den Most-Wanted-Charts war, wurde mehrmals verschoben und erschien erst Ende 2007 als eines der Launch-Spiele für Nintendos revolutionäre Konsole Wii.

WII WIRD DIE ZUKUNFT?

Auf der E3 2005 vorgestellt, war sie wohl das Highlight in unserer Ausgabe 07/2005: die damals noch schicke schwarze Revolution mit dem mysteriösen Controller und dem blau beleuchteten Laufwerk. Dass auch GameCube-Joypads mit der Konsole benutzt werden können, gab Nintendo damals sofort bekannt. Was genau aber so revolutionär an dem kleinen Kistchen sein sollte, blieb bis zur Tokyo Game Show Ende 2005 ein Geheimnis. Da wurde die Fernbedienung mit dem anstöpselbaren Nunchuk präsentiert. Wie Spieler und Entwickler auf das neuartige Steuerungskonzept reagierten, beleuchteten wir in der Ausgabe 01/2006 ausführlich. Dabei kam klar heraus, dass ein Großteil der Befragten äußerst positiv von Nintendos innovativem Konzept überrascht war. Die Wii, so der finale Name der Revolution, hob ab wie eine Rakete und als sie Ende 2006 endlich in den Handel kam, war die N-ZONE bereits zur Stelle und versorgte euch im Heft 01/2007 mit wichtigen Informationen und Tests zu allen Highlights. Nachdem wir bereits in Heft 12/2006 mit unserem Bericht zu *Super Monkey Ball Banana Blitz* den weltweit ersten Test zu einem Wii-Spiel auf unser Konto verbuchen konnten, sorgten die Massen an Tests zu Wii-Knallern für einen gelungenen Ausklang des Jahres.

Der Kreis schließt sich: Was im Mai 1997 mit dem N64 und dem Game Boy begann, wird heute durch Wii und DS konsequent weitergeführt. Solange Nintendo die Spieler weiterhin mit coolen Konsolen und spaßigen Spielen versorgt, wird die N-ZONE dafür Sorge tragen, dass ihr auch wirklich alles darüber erfahrt. In diesem Sinne: auf die nächsten zehn Jahre! ■

INTERVIEW mit Hans Ippisch

≫ Klare Optik & zeitgemäßes Konzept! ≪

Hans war der erste Leitende Redakteur und sozusagen der „Papa" der N-ZONE. Heute ist er Redaktionsdirektor und hat uns zum Jubiläum ein paar Fragen beantwortet.

BILD: N-ZONE

Was hat Computec Media dazu gebracht, die N-ZONE herauszubringen? Wann hast du begonnen, dir Gedanken zu einem neuen Nintendo-Magazin zu machen?
Generell hatten wir als Verlag das Nintendo-Segment schon lange ins Auge gefasst, nachdem wir in den Bereichen PC, Amiga und Sega erfolgreich tätig waren. Letztendlich war das Nintendo 64 der entscheidende Faktor. Die ersten konkreten Gedanken machten wir uns, als seinerzeit auf der E3 das Ultra 64 erstmals gezeigt wurde. Ende 1996 begannen wir dann mit der Entwicklung von N-ZONE.

Wie würdest du deine damalige Herangehensweise beschreiben? Was war dir für das neue Magazin wichtig?
Wir wollten ein Magazin machen, das zur Nintendo-Zielgruppe passt. Die damals am Markt erhältlichen Hefte waren schlichtweg zu teuer und zu altbacken. Für uns waren eine klare Optik, ein attraktiver Preis und ein zeitgemäßes Konzept die entscheidenden Zutaten.

Wie lange hat die Arbeit an der N-ZONE 06/97 gedauert und wie viele Leute waren damals in etwa involviert?
Es waren seinerzeit nicht mehr als vier Leute involviert, die sich um das redaktionelle Konzept und das Layout kümmerten. Insgesamt haben wir daran sechs Monate entwickelt.

Welche Momente in der Geschichte der N-ZONE bleiben dir unvergessen?
Unvergessen ist sicherlich der Tag, an dem die erste Ausgabe von N-ZONE erschien. Ebenso bemerkenswert waren die Auflagenhöhenflüge ab Ende 1999 im Pokémon-Zeitalter, als wir über 100.000 Exemplare pro Monat verkauften. Ein entscheidender Schritt war auch der komplette Relaunch, den wir im Zuge des GameCube-Starts 2002 durchführten.

Wenn du drei Nintendo-Spiele, die du in der bisherigen N-ZONE-Ära gespielt hast, auswählen müsstest – welche wären es und warum?
Ganz klar *Super Mario 64*, das ich aufgrund seiner 3D-Welt noch heute für fantastisch halte, *Mario Party* als optimaler Mehrspieler-Titel und *Mario Kart DS*.

Was wünscht du dir für die N-ZONE und ihre Leser?
In erster Linie Gesundheit und Glück – und viel Spaß mit den kommenden Meisterwerken von Nintendo.

AUSGABE 11/2005

Nach monatelanger Stille lüftete Nintendo das Geheimnis um die neue Konsole Wii (ehemals noch „Revolution"), mitsamt Einhand-Controller und vielen innovativen Spielideen. Der kleine Game Boy Micro ging bei den begeisterten Jubelschreien für das Next-Gen-Flaggschiff fast unter.

BILD: N-ZONE

AUSGABE 07/2006

Anlässlich des Einzuges in eine neue Spieldimension wurde das zweite Redesign der N-ZONE durchgeführt. Im neuen „Lite-Style" präsentierten wir euch sämtliche Wii-Highlights sowie einen umfangreichen Importtest zum Jump&Run-Hit *New Super Mario Bros.*

BILD: N-ZONE

10 Jahre N-ZONE

Das große Jubiläums-Gewinnspiel

Wir feiern Jubiläum und ihr räumt Preise im Wert von mehr als **5.000 Euro** ab!

THQ

3x *Bratz* (DS)
3x *Cars* (Wii)
3x *Zoo Tycoon* (DS)

Disney Interactive Studios

1x Nintendo DS Lite (Airbrush)
1x *Spectrobes* (DS)
1x signiertes *Anno 1701*-Mousepad
10x *Spectrobes*-Poster

Ubisoft

5x *TMNT*-Fanpaket
10x *Red Steel*-T-Shirt + Longsleeve

dtp/Anaconda

5 Schals

N-ZONE

1x Nintendo DS Lite mit N-ZONE-Logo
3x *Diddy Kong Racing DS*
3x *Hotel Dusk: Room 215* (DS)
3x *Wing Island* (Wii)
3x *Harvest Moon DS*

Nintendo

GEWINNSPIEL

So geht's

Ihr seid nur noch wenige Schritte vom Gewinnen entfernt. Und so nehmt ihr an der Verlosung teil*:

Um zu gewinnen, schreibt uns eine SMS mit „NZ 40" und eurer Adresse an die unten stehende Nummer. Beispiel: „NZ 40 Max Mustermann, Musterstraße 1, 12345 Musterstadt"

D: 82 098, € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS)
CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schreibt eine Postkarte an die folgende Adresse:
Computec Media AG, „10 Jahre N-ZONE", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Viel Glück!
Einsendeschluss ist der 30. Mai 2007. Es gilt das Datum des Poststempels. Die Gewinner der Verlosung werden schriftlich benachrichtigt.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

*Jeder der an unserer Leserumfrage auf Seite 95 mitmacht, nimmt automatisch an dieser Verlosung teil.

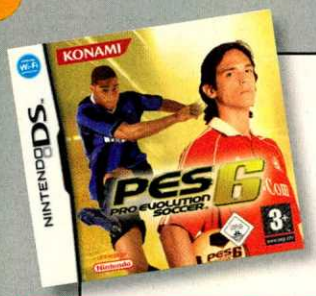
Electronic Arts

5x Nintendo DS Lite Cargo-Bag + *FIFA 07* (DS)
5x Lukas-Podolski-Fanpaket, bestehend aus signiertem *FIFA 07* (DS) + signiertem T-Shirt + Cargo-Bag
1x *FIFA 07* (DS), von Lukas Podolski signiert

Codemasters

15x *Heatseeker* (Wii) alle signiert von Ben Palmer, Producer beim Entwickler IR Gurus

KONAMI



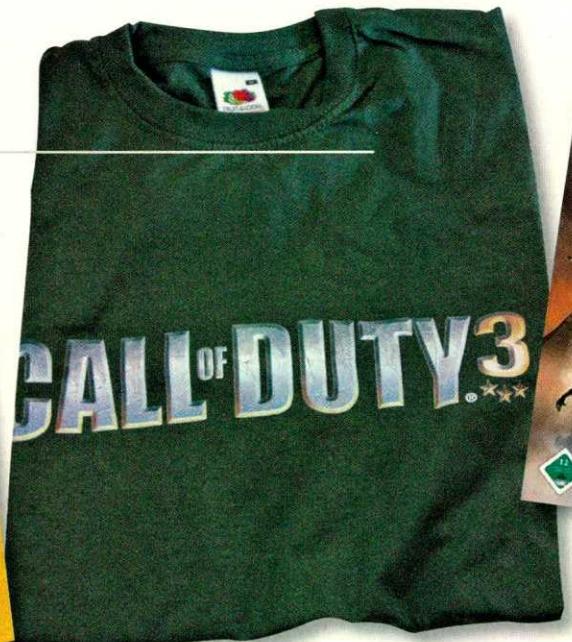
1x Riesen-Jubiläumspaket mit Konami-Klassikern

Midway

2x *Lucas der Ameisenschreck* (Wii)
2x *Happy Feet* (Wii)
2x *Happy Feet* (DS)
2x *Rampage Total Destruction* (Wii)

Activision

10x Fanpaket,
bestehend aus
GUN (dt. Version, GC)
X-Men Legends II (GC)
CoD 3-T-Shirt
CoD 3-Poster



Sega

1x gerahmtes Sonic-Artwork, signiert von Ogawa-san
3x Sonic-Figur

5x *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2* (Wii)
5x *Mercury Meltdown Revolution* (Wii)
5x *Metal Slug Anthology* (Wii)
5x *Gunpey* (DS)

Atari

5x *Asterix & Obelix: Mission WiFix* (DS)

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Mit dem in den USA schon erschienenen *Super Paper Mario* legte der dickbäuchige Klempner auf der Wii bereits einen Bombenstart hin. Nachdem sich unsere Augen vom zweidimensionalen Ausflug in die Papierwelt wieder an die realitätsnahe 3D-Umgebung gewöhnt haben, fiebern wir auch schon erwartungsvoll *Mario Strikers Charged Football* entgegen. Am 25. Mai ertönt der Anpfiff!

Wii	SUPER MARIO GALAXY	ENDE 2007	JUMP & RUN
Wii	SUPER PAPER MARIO	2. HALBJAHR	JUMP & RUN
Wii	MARIO PARTY 8	22. JUNI	GESCHICKLICHKEIT
Wii	MARIO & SONIC AT THE ...	4. QUARTAL	GESCHICKLICHKEIT
DS	MARIO & SONIC AT THE ...	4. QUARTAL	GESCHICKLICHKEIT

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Obwohl Sci-Fi-Legende Samus Aran bereits zum Wii-Launch angekündigt wurde, steht bis heute immer noch kein genauer Termin fest. Auch wenn viele *Metroid*-Fans über diese Durststrecke verärgert sein dürften, bedenkt bitte: Längere Entwicklungszeiten sind für Videospiele oftmals ein gutes Zeichen.

Wii	METROID PRIME 3: CORRUPTION	2007	ACTION-ADVENTURE

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Der vor kurzem veröffentlichte Trailer zu Links portablem Cel-Shading-Abenteuer ließ die Herzen aller *Zelda*-Fans höher schlagen. Obwohl sich unter den Spielern vereinzelt Skepsis in Bezug auf die Touchscreen-Steuerung regt, bleibt Nintendo seiner Stylus-lastigen Entscheidung treu.

DS	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	2007	ACTION-ADVENTURE

SUPER SMASH BROS. BRAWL |

Hersteller: Nintendo

Obwohl sich die Infoflaute zum VIP-Gekloppe in die Länge zieht, steht *Super Smash Bros. Brawl* weiterhin ganz oben in eurer Gunst. Wir hoffen auf einen Wi-Fi-Modus und erwarten schon sehnsüchtig die ersten heißen Online-Matches gegen den Rest der Welt.

Wii	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2007	BEAT 'EM UP

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo

Während *Pokémon Ranger* Ende März erschien, lassen die beiden portablen Handheld-Ableger und der große Wii-Bruder noch auf sich warten. Diese starten voraussichtlich in der zweiten Jahreshälfte mit spannenden Multiplayer-Battles und heißen Online-Gefechten richtig durch.

WII	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	STRATEGIE
DS	POKÉMON DIAMOND & PEARL	2./3. QUARTAL	ROLLENSPIEL

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

Final Fantasy, so weit das Auge reicht. Insgesamt fünf neue Titel stehen auf der Warteliste für Nintendo-Systeme. Taktik-Veteranen können sich vor allem auf *Revenant Wings* freuen, einen weiteren *FF*-Ableger, der mit strategischem Gameplay aufwartet.

WII	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – RING OF FATES	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS	2007	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY III	ERHÄLTLICH	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI ADVANCE	2007	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

FIRE EMBLEM

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Strategie / Rollenspiel

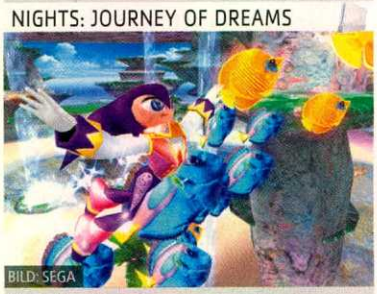
Bereits im 6-Seiten-Import-Test der letzten Ausgabe zog uns die titelgebende „Göttin der Morgenröte" in ihren Bann. Wir sind gespannt auf eine hoffentlich vorzügliche PAL-Anpassung.

MYSIMS

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 2007
Genre: Simulation

Dass sich die Sims jetzt im knuddeligen Anime-Look präsentieren, soll uns nicht weiter stören. Hauptsache, der Spielspaß stimmt und der C ontroller wird ordentlich genutzt!

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS



Hersteller: Sega
Termin: Weihnachten 2007
Genre: Jump & Run

Der Sega-Saturn-Klassiker *NiGHTS* hält Einzug ins 21. Jahrhundert und startet auf der Wii voll durch. Wir sind gespannt, wie sich der actionreiche „Überflieger" steuern lässt.

ANNO 1701

Hersteller: Disney Interactive Studios
Termin: Juni 2007
Genre: Strategie

Dank drahtlosem Mehrspieler-Modus, kreativ gestalteter Karten und umfangreichem Story-Modus ist Anno 1701 ein Pflichttitel für alle Nintendo-DS-Srategen!

TERMINE

Wii

Zuletzt erschienen

Avatar: Der Herr der Elemente	SP 70%, MP –
Bionicle Heroes	Test folgt
Blazing Angels: Squadrons of WW II	SP 75%, MP 71%
Cooking Mama	Test folgt
Disneys Himmel und Huhn: Ace in Action	Test folgt
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	SP 76%, MP 71%
Impossible Mission	Test folgt
Lucas der Ameisenschreck	Test in dieser N-ZONE
Medal of Honor Vanguard	SP 76%, MP 78%
Prince of Persia: Rival Swords	Test in dieser N-ZONE
SSX Blur	SP 84%, MP 81%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Test in dieser N-ZONE

Mai

Brunswick Bowling	Mai
Cooking Mama	Mai
Chicken Shoot + Egg Catcher	Mai
Eledees	Mai
Mario Strikers Charged Football	25. Mai
Mercury Meltdown Revolution	Mai
Metal Slug Anthology	Mai
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	Mai
Puzzle Balls	Mai
Spider-Man 3	3. Mai
World Championship Poker Featuring Howard Lederer: All In	Mai

Juni

Dave Mirra Racing	Juni
Die Sims 2: Haustiere	28. Juni
Harry Potter und der Orden des Phönix	28. Juni
Mario Party 8	22. Juni
Pangya! Golf with Style	Juni
Resident Evil 4: Wii Edition	29. Juni
Shrek der Dritte	21. Juni
Transformers	28. Juni

2007

Alien Syndrome	Sommer
Battalion Wars 2	2007
Big Brain Academy	2007
Boogie	2007
Brothers in Arms	2007
California Games	August
Cosmic Family	2007
Crash of the Titans	November
Der Goldene Kompass	Weihnachten
Disaster: Day of Crisis	2007
DK: Bongo Blast	2007
Dragon Quest Swords	2007
Driver: Parallel Lines	2007
Könige der Wellen	27. September
Mario & Sonic at the Olympic Games	Weihnachten
Metroid Prime 3: Corruption	2007
NiGHTS: Journey of Dreams	Weihnachten
One Piece Unlimited Adventure	2007
Pokémon Battle Revolution	2007
Project H.A.M.M.E.R.	Unbekannt
Puzzle Balls	Juni
Resident Evil: Umbrella Chronicles	2007
Scarface	Sommer
Super Mario Galaxy	2007
Super Paper Mario	2. Halbjahr
Super Smash Bros. Brawl	2007
Tennis Masters	2007
Totally Spies!	2008
Trauma Center: Second Opinion	2007
Wii Fit	2007

Alle Angaben ohne Gewähr.

GameCube

Zuletzt erschienen

Shrek Smash 'n' Crash	Test auf www.n-zone.de

2007

Könige der Wellen	27. September
Ratatouille	Juni

DS

Zuletzt erschienen

Diddy Kong Racing DS	Test in dieser N-ZONE
Harvest Moon DS	SP 69%, MP –
Hotel Dusk: Room 215	SP 85%, MP –
Impossible Mission	Test folgt
Pokémon Ranger	SP 84%, MP –
Steel Horizon	Test folgt

Mai

Chicken Shoot + Egg Catcher	04. Mai
Custom Robo Arena	25. Mai
Death Jr. and the Science Fair of Doom	Mai
Die Siedler	Mai
Final Fantasy III	04. Mai
Fishing DS	Mai
Marvel Trading Card Game	Mai
Nicktoons Battle Volcano Island	04. Mai
Picross DS	11. Mai
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	Mai
Pony Friends	Mai
Power Play Pool	Mai
Spider-Man 3	03. Mai
Sudoku Platinum	10. Mai
Steel Horizon	Mai
Super Fruitfall	Mai
Tangram	Mai

Juni

8 Ball All Stars	08. Juni
Anno 1701	08. Juni
Best of Tests DS	Juni
Herbie: Fully Loaded	01. Juni
Kirby Mouse Attack	Juni
Mahjong	Juni
Metroid Prime Pinball	Juni
Meteos: Disney Magic	Juni
Powerplay Pool	Juni
Powershot Pinball Constructor	08. Juni
Puzzle League DS	Juni
Shrek der Dritte	21. Juni
Touch Master	Juni
Transformers	28. Juni
Wario: Master of Disguise	01. Juni

2007

Brothers in Arms	2007
Chibi-Robo! Park Patrol	2007
Der Goldene Kompass	Weihnachten
Elite Beat Agents	Unbekannt
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2007
Könige der Wellen	27. September
Mario & Sonic at the Olympic Games	Weihnachten
Panzer Tactics DS	3. Quartal
Pokémon Diamant-/Perl-Edition	3./4. Quartal
Ratatouille	2007
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	3./4. 2007

Game Boy

Zuletzt erschienen

TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	Test auf www.n-zone.de

2007

Dogz 2	2007
Final Fantasy VI Advance	2007
Harry Potter und der Orden des Phönix	12. Juli
Könige der Wellen	27. September
Ratatouille	2007

US

Wii

The Godfather: Blackhand Edition (dt.: Der Pate)	Erhältlich
Cooking Mama: Cook Off	Erhältlich
Super Paper Mario	Erhältlich
Bust-A-Move Bash	Erhältlich
Mario Party 8	29. Mai
Tamagotchi Party On	Mai
Disney's Pirates of the Caribbean – At World's End	Mai
Escape from Bug Island	Mai
Spider-Man The Movie 3	Mai
Big Brain Academy	11. Juni
Pokémon Battle Revolution	25. Juni
Cosmic Family	Juni
Legend of the Dragon	2. Quartal

Nintendo DS

Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	Erhältlich
Pokémon Diamond	Erhältlich
Pokémon Pearl	Erhältlich
The New York Times Crosswords	31. Mai
Nintendo DS Browser	04. Juni
Puzzle League	04. Juni

Japan

Wii

Furufuru Park	Erhältlich
Super Paper Mario	Erhältlich
Big Brain Academy	Erhältlich
One Piece Unlimited Adventure	Erhältlich
The Dog Island	Erhältlich
Detective Conan	17. Mai
Pachinko/Slot Machine Fist of the North Star	24. Mai
First Step Revolution	21. Juni
Harvest Moon	Juni
Dragon Quest Swords	12. Juli
Negima	Sommer
No More Heroes	Sommer
Opoona	Sommer

Nintendo DS

My Happy Manner Book	Erhältlich
Detective Conan Brain Trainer	Erhältlich
Dynasty Warriors DS Fighters Battle	Erhältlich
Ace Attorney 4	Erhältlich
Mario vs Donkey Kong 2	Erhältlich
Nodame Cantabile	Erhältlich
Atelier Lise	Erhältlich
Anyone Can Play Word Tournament	Erhältlich
FFXII Reverent Wing	Erhältlich
Nanpure VOW	Erhältlich
DS Business Manner	Erhältlich
Super Black Bass	Erhältlich
Panel de Pon DS	Erhältlich
Momotarou Train DS Tokyo & Japan	Erhältlich
Custom Beat Battle	17. Mai
Duke's Walking Navi	17. Mai
Iraroji VOW	24. Mai
Barrier Master	24. Mai
New Zealand Story	31. Mai
SD Gundam G Generation	31. Mai
Touch Detective Season 2 1/2	Mai
Black Cat	21. Juni
Touch De Uno! DS	21. Juni
Nana	21. Juni
KuriKuri Help Island	28. Juni
King of the River Fishing	28. Juni
Kurin Donuts	05. Juli
Monster Farm DS	12. Juli
Talk! DS Cooking Navi Teikoku Hotel	Frühjahr
Yogo Anywhere	Frühjahr
Treasure Gaust	Frühjahr
Elemental Monster	Sommer
Itadaki Street	Sommer
Mush King Super Collection	Sommer
Death Note 2	Sommer
Toukon Densetsu	Sommer

Mitmachen!
SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Die Anleitung zum Mitmachen findet ihr auf S. 96

NINTENDO Wii

Verkaufs-Charts

Was für eine Überraschung: Son-Goku mischt sich zwischen die Hitseller Wii Play und Zelda!

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Wii Play	4
2	Neu	Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	1
3	[2]	The Legend of Zelda: Twilight ...	4
4	[3]	Wario Ware: Smooth Moves	4
5	[4]	Sonic und die geheimen Ringe	2
6	Neu	Prince of Persia: Rival Swords	1
7	[8]	Rayman Raving Rabbids	4
8	[10]	Tiger Woods PGA Tour 07	2
9	Neu	SSX Blur	1
10	[6]	Excite Truck	3

Leser-Charts

Ihr habt eine Fülle neuer Favoriten, wie eure Einsendungen beweisen: Mit Kororinpa, Medal of Honor Vanguard, Dragon Ball Budokai Tenkaichi 2, SSX Blur und Heatseeker konnten sich diesmal fünf Titel neu platzieren.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Twilight ...	4
2	[2]	Sonic und die geheimen Ringe	2
3	[5]	Wii Sports	4
4	Neu	Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	1
5	Neu	SSX Blur	1
6	Neu	Heatseeker	1
7	[3]	Excite Truck	4
8	Neu	Kororinpa	1
9	[4]	Red Steel	4
10	Neu	Medal of Honor Vanguard	1

Most-Wanted-Charts

Nach unserer exklusiven Vorschau in der letzten N-ZONE stürmte Mario Strikers Charged Football zwei Plätze nach oben. Der erste Rang wird aber weiterhin vom Charts-Spitzenreiter Super Mario Galaxy belegt.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Super Mario Galaxy	4
2	[4]	Mario Strikers Charged Football	4
3	[2]	Super Smash Bros. Brawl	4
4	[5]	Metroid Prime 3: Corruption	4
5	Neu	Mario & Sonic at the Olympic Games	1
6	[8]	Pokémon Battle Revolution	4
7	Neu	Resident Evil: Umbrella Chronicles	1
8	[6]	Mario Party 8	4
9	[3]	MySims	2
10	Neu	Spider-Man 3	1

NINTENDO DS

Verkaufs-Charts

Das ging aber schnell: Spectrobes ist vom neunten auf den dritten Rang geklettert.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	11
2	[3]	Mario Slam Basketball	2
3	[9]	Spectrobes	2
4	[7]	New Super Mario Bros.	8
5	[8]	Animal Crossing: Wild World	12
6	[6]	Kim Possible: Auf der Jagd nach ...	2
7	WE	Mario Kart DS	11
8	[10]	Nintendogs Labrador & Friends	14
9	WE	Nintendogs Dalmatian & Friends	7
10	WE	Yoshi's Island DS	2

Leser-Charts

So lange thront selten ein Spiel in den Hitlisten: Super Mario 64 DS ist seit 20 Monaten in den Charts vertreten. Auch Mario Kart DS, Castlevania und Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging sind echte Dauerbrenner.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Mario Kart DS	16
2	WE	New Super Mario Bros.	8
3	WE	Animal Crossing: Wild World	10
4	[2]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	11
5	Neu	Mario Slam Basketball	1
6	WE	Mario & Luigi: Partners in Time	11
7	[3]	Super Mario 64 DS	20
8	[9]	Castlevania: Dawn of Sorrow	14
9	Neu	Children of Mana	1
10	[6]	Metroid Prime Hunters	11

Most-Wanted-Charts

Laut der aktuellen Nintendo-Release-Liste soll das Jump & Run Wario: Master of Disguise schon im Juni erscheinen. Auch Custom Robo steht in den Startlöchern. Schon Ende Mai wird der Titel in die Läden kommen.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Phantom ...	10
2	[2]	Pokémon Diamant-/Perl-Edition	15
3	[3]	Final Fantasy III	6
4	[9]	Final Fantasy Crystal Chronicles	12
5	Neu	Mario & Sonic at the Olympic Games	1
6	[4]	Die Siedler	6
7	[6]	Hotel Dusk: Room 215	5
8	[10]	Wario: Master of Disguise	2
9	Neu	Dragon Quest Monsters	1
10	Neu	Custom Robo Arena	1

GAMECUBE

Verkaufs-Charts

Viel bewegt sich bei Nintendos Spielewürfel leider nicht mehr. Mach es gut, GameCube!

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Twilight ...	5
2	[2]	Naruto: Clash of Ninja	3
3	[4]	Lego Star Wars II: Die klassische ...	4
4	WE	Mario Smash Football	3
5	WE	Cars	4

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Twilight ...	4
2	[3]	The Legend of Zelda: The Wind Waker	48
3	WE	Super Smash Bros. Melee	45
4	[5]	Resident Evil 4	19
5	[2]	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	9

GAME BOY

Verkaufs-Charts

Drei Neuplatzierungen tummeln sich in den Charts, aber sonderlich gut sind sie nicht.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Pokémon Mystery Dungeon: T. Rot	6
2	[2]	Pokémon Smaragd-Edition	8
3	Neu	Meine Tierpension	1
4	Neu	Avatar: Der Herr der Elemente	1
5	Neu	Gefahr im Wilde-Kerle-Land	1

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	WE	Mario & Luigi: Superstar Saga	3
2	[4]	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	7
3	[2]	Golden Sun	8
4	WE	The Legend of Zelda: The Minish Cap	7
5	[3]	Pokémon Smaragd-Edition	6

AUSLANDS-CHARTS

USA-Charts

Ausnahmsweise wurden wir europäischen Spieler mit Vorzug behandelt: Wii Play erschien bei uns bereits zum Start der Wii am 8. Dezember 2006, während die Minispielsammlung in den USA erst vor einigen Wochen auf den Markt kam. Verkauft hat sich der Titel blendend!

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Wii Play	Wii
2	Neu	Diddy Kong Racing DS	DS
3	[2]	The Legend of Zelda: Twilight ...	Wii
4	[1]	Wario Ware: Smooth Moves	Wii
5	[4]	New Super Mario Bros.	DS

Japan-Charts

In den japanischen Verkaufs-Hitlisten tummeln sich zwar fünf DS-Titel, aber kein einziges Wii-Spiel. Doch Super Paper Mario und Mario Party 8 werden in den nächsten Wochen sicher für Schwung sorgen. Zelda: Phantom Hourglass für den DS ist ein weiterer Platz-1-Kandidat.

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Eigo ga Nigate na Otona DS Training	DS
2	Neu	Digimon Story Moonlight	DS
3	Neu	Yoshi's Island DS	DS
4	Neu	Tamagotchi no Appare! Niji-venture	DS
5	Neu	Kotoba no Puzzle Mojipittan DS	DS

*[x] = Platzierung im Vormonat

Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Crash Boom Bang!	01/07	62%	59%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Disney's Himmel & Huhn: Ace in Action	03/07	55%	66%
Justice League Heroes	03/07		50%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12/06		48%
Monster House	10/06		43%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Spider-Man: Battle for New York	03/07		68%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Superman Returns	02/07	52%	51%
Tomb Raider Legend	01/07		69%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Xiaolin Showdown	04/07	59%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		68%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Eragon	01/07		74%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Garfield 2	11/06		45%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Scurge Hive	01/07		69%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
Tenchu: Dark Secret	02/07	51%	56%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter ...	12/06		68%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cars	11/06	52%	52%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Flipper Critters	05/07	67%	60%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Meteos	10/05	88%	90%
My Frogger Toy Trials	05/07	65%	70%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Sega Casino	03/06	60%	51%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Sudoku Master	12/06		55%
Sudokumaniacs	01/07	7%	8%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/05	80%	80%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Winx Club: Quest for Codex	02/07	62%	61%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinen	04/07		37%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Garfield's Nightmare	05/07		65%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
James Pond: Codename Robocod	12/06		41%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rainbow Islands Revolution	09/06	52%	50%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		63%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%
Tom & Jerry Tales	03/07		45%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cartoon Network Racing	04/07	63%	61%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Ford Racing 3	04/06	33%	33%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Monster Trucks	09/06	51%	45%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Contact	04/07	52%	74%
Lost Magic	07/06	58%	60%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Abenteuer auf dem Reiterhof	03/07		67%
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Harvest Moon DS	05/07		69%
Lost in Blue	12/05		79%
Meine Tierarztpraxis	02/07		59%
Meine Tierklinik in Afrika	03/07		52%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Pferd & Pony: Mein Gestüt	05/07		65%

FORTSETZUNG SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Theme Park	05/07		76%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actua Pool	05/07	60%	63%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA 07	12/06	59%	57%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Star Trek Tactical Assault	03/07	60%	65%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%

Alle Wii-Spiele im Überblick

Wir haben für euch sämtliche getesteten Spiele für Nintendos jüngste Konsole aufgelistet!

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Call of Duty 3	01/07		86%
Cars	01/07	71%	74%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Heatseeker	04/07		78%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Red Steel	01/07	74%	80%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		66%
SSX Blur	05/07	81%	84%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wing Island	04/07	65%	69%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wii Sports	01/07	78%	56%

BILD: N-ZONE

REFERENZ: THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

BILD: N-ZONE

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	10/06		84%	83%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-Men: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: RESIDENT EVIL 4

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Der tierisch verrückte Bauernhof	12/06			68%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jagdfieber	01/07		66%	70%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Monster House	11/06			65%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%
PoP: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Die Kreatur aus der ...	02/07			67%
SpongeBob: Revenge of the Flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Super Monkey Ball Adventure	08/06		73%	65%
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07			81%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tomb Raider Legend	01/07			83%
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	12/06		70%	90%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING

BILD: N-ZONE

REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Naruto: Clash of Ninja	02/07		79%	77%
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06		75%	73%
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%

FORTSETZUNG VON GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the Giant Egg	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%

Game-Boy-Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart Break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Flutsch und weg	02/07		35%	28%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cars	10/06		71%	75%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Carbon	12/06		70%	76%
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	01/05		60%	56%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims 2: Haustiere	11/06			83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10/05		89%	89%
FIFA 07	10/06		89%	89%
FIFA Football 2003	12/02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%

FORTSETZUNG VON SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%
NHL 2K3	05/03		85%	86%
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%
FIFA Street 2	04/06		72%	70%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

MARIO KART DS (DS)

BILD: N-ZONE

Florian Brich

Einige Runden *Diddy Kong Racing DS* haben bei mir die Rennlust geweckt, aber ich jage derzeit lieber die Geisterfahrer bei *Mario Kart DS*.

WHERE'S WALDO? (NES)

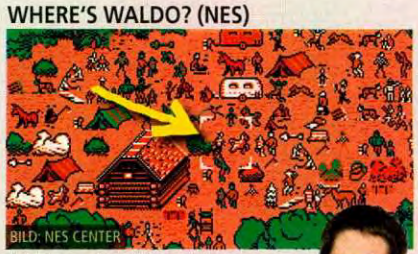


BILD: NES CENTER

Christoph Kraus

Na los, sucht Walter! Irgendwo hat sich die in stilvolle Rot-Weiß-Streifen gekleidete Dumpfbacke versteckt. Ein Heidenspaß in zahlreichen abwechslungsreichen Levels!

EXCITE TRUCK (Wii)

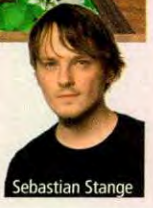
BILD: N-ZONE

Sascha Dowidat

Seit *Burnout Revenge* hat mich kein Rennspiel mehr so gepackt wie *Excite Truck* – perfekte Spielbarkeit und ein grandioses Streckendesign begeistern.

KORORINPA (WII)

BILD: N-ZONE


Sebastian Stange

Weil es kaum ein besseres Spiel gibt, um meine Freunde und Bekannten für Wii zu begeistern. Jeder Zuschauer will sofort zur Wii-FB greifen. Herrlich!

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

„NEEEEIN!" Die Entrüstungsschreie von Felix, Christoph und Hanns Peter sind bis in die obere Etage zu hören. Der Grund: Das Material, das die selbst ernannten Kochprofis für den DVD-Beitrag „N-ZONE-Kochstudio Wii-loaded" aufgezeichnet haben, ist aufgrund schlechter Lichtverhältnisse unbrauchbar. Wir holen die Brutzel-Show aber irgendwann nach – versprochen! Währenddessen befinden sich Florian und Sebastian auf einer Konferenz, die sich bis in die späten Abendstunden zieht. Was die beiden dort ausgetüftelt haben, werden wir früher oder später noch merken.

Zweite Woche

Die frühlingshaften Temperaturen nutzen unsere Praktikanten zu einem ausgedienten Marsch zum Sea Life, einer gigantischen Aquariumsanlage in Nürnberg. Die Begeisterung ist so groß, dass Felix und Hanns Peter am nächsten Tag dermaßen von ihrem Ausflug schwärmen, dass wir fast vergessen, wer überhaupt Knut ist. In derselben Woche übergibt uns Redaktionsassistent Yves ein Päckchen mit *Super Paper Mario*. Sofort dokumentieren wir alle unsere Spieleindrücke in unserem großen Online-Tagebuch unter www.n-zone.de.

Dritte Woche

Christoph nutzt den Besuch auf Europas größtem Nintendo-Fantreffen, um im neu eröffneten Kiosk seines Exkollegen Fabian vorbeizuschauen. Wie es der Zufall will, blickt gerade N-ZONE-Leser Peter Schulz zur Tür herein, traut seinen Augen kaum und sucht die versteckte Kamera.

Vierte Woche

Wenige Stunden vor Redaktionsschluss lädt uns Nintendo ein, *Mario Strikers Charged Football* als erstes deutsches Magazin zu testen. Florian empfängt Nintendos PR-Manager Harald Ebert ganz hastig am Empfang, damit wir ohne Umschweife mit dem Spielen loslegen können. Der Test entsteht schließlich unter Extrembedingungen: Nach der *Stromberg*-Folge setzt sich Christoph an die Laptop-Tastatur und tippt den Artikel bis in die frühen Morgenstunden fertig. Geschafft!

WOLLEN FLUG BUCHEN? Unter dem Begriff „Schnäppchenreise" hätten wir uns etwas anderes vorgestellt. Wenigstens lässt es sich hier wunderbar austoben. BILD: N-ZONE / VORLAGE: SUPER PAPER MARIO

FLORIAN BRICH
35, Redakteur

... wartet auf das erste „Knut – Der Eisbär"-Spiel für DS oder Wii und genießt ausgedehnte Familien-Sommerspaziergänge.

CD-TIPP:
Wolfgang A. Mozart: *Klavierkonzerte*

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

... gründete auf der NCON spontan einen „Wo ist Walter?"-Fanclub und frönt neuerdings dem Suchen von Terwal und Schriftrolle.

CD-TIPP:
Avril Lavigne: *The Best Damn Thing*

SEBASTIAN STANGE
25, Volontär

... traute sich und ließ sich einen feschen Kurzhaarschnitt verpassen. Die Redaktion verblüfft: „Da steckt ja wirklich ein Mensch drunter!"

BUCH-TIPP:
Douglas Adams: *Die Letzten ihrer Art*

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

... hat das Bagger's, das futuristischste Restaurant Deutschlands, besucht – eine fränkische Tapas-Bar, in der die Speisen vom Himmel schweben.

CD-TIPP: Mika: *Life in Cartoon Motion*

ROLAND AUSTINAT
36, US-Korrespondent

... freut sich trotz Sperrholz-Klasse schon auf die nächsten Flüge quer über die USA. Contact und die Elite Beat Agents sind mit dabei.

CD-TIPP:
Metheny Mehldau

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... sucht in der Kirschblütensaison schattige Picknick-Plätzchen. Gut, wenn man einen solchen Baum vor der Tür stehen hat.

HÖRBUCH-TIPP: *The Adventure of Robin Crusoe*

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST Mario Strikers Charged Football BILD: NINTENDO

Wii

48 Mario Strikers Charged Football
52 Eledees
54 Prince of Persia: Rival Swords
56 TMNT: Teenage Mutant Ninja ...
57 Lucas der Ameisenschreck
57 Rapala Tournament Fishing
72 Super Paper Mario

Nintendo DS

58 Final Fantasy III
60 Diddy Kong Racing DS
62 Lost in Blue 2
64 Mind Quiz: Your Brain Coach
64 Yu-Gi-Oh! World Championship ...
65 Gunpey
65 Bomberman Land Touch!
66 Pogo Island
66 Bubble Bobble Double Shot
66 TMNT: Teenage Mutant Ninja ...
66 Vegas Casino High 5!
68 Schach
68 Dogz
68 Triff die Robinsons!
68 Shrek Crash 'n' Crash Racing

Mario Strikers Charged Football

Test-Premiere in der N-ZONE: Was taugt die Bundesliga-Ersatzdroge aus dem Pilzkönigreich?

Fakten

- Nachfolger von Mario Smash Football (GC, 2005)
- Alle sieben Stadien aus dem Vorgänger wurden überarbeitet.
- Zehn neue Arenen
- Im Online-Modus werden Miis unterstützt.
- Zwölf Kapitäne (davon vier versteckte), acht weitere Teammitglieder
- 60 Hz, Dolby ProLogic II, kein 480p

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

In den letzten 48 Stunden vor der N-ZONE-Drucklegung hört man die Sekunden regelrecht ticken: Trifft das lange erwartete Testmuster rechtzeitig ein? Wann liefert der Kollege den Fazitkasten endlich ab? Und hält der Interview-Partner seine Terminfrist ein? Im Falle dieser Ausgabe legten wir uns besonders schwer ins Zeug, um kurz vor knapp noch eine echte Sensation ins Heft zu packen: Als erstes Magazin testeten wir die Nintendo-Allstar-Bolzerei *Mario Strikers Charged Football* und liefern euch exklusive Spieleindrücke. Macht Marioninho in seinen Kicker-Shorts eine gute Figur oder verhebt er sich an den Metallhandschuhen, die er diesmal an seinem Handgelenk trägt?

MISCHMASCH AUF DEM RASEN

Unsere ersten Wii-Matches knüpfen an Dutzende Partien *Mario Smash Football* an, die wir zuvor in der Redaktion bestritten haben. Schon vor dem ersten Versus-Match im so genannten Dominanz-Modus sticht die im Vergleich mit dem GameCube-Erstling erweiterte Optionsvielfalt hervor: Sämtliche Kicker aus dem Vorgänger wurden beibehalten, jedoch durch Diddy Kong, Mini-Bowser und Mutant-Tyranha ergänzt. Klar, dass alle Kurze-Hosen-Träger über unterschiedliche Raffinessen verfügen: Während Mario, Yoshi und Luigi in keiner Eigenschaft richtig schlecht, aber auch nicht wirklich gut sind, glänzen die Wuchtbrummen Donkey Kong, Wario und Bowser durch exzellentes Passverhalten und eine kolossale Schusskraft. Peach, Daisy und Waluigi sind das krasse Gegenteil – sie sind zwar äußerst agil, dafür buchstäbliche Pfeifen, wenn es darum geht, den Ball mit Wucht in den Kasten zu pfeffern. Zusätzlich zum Spielführer stehen neun Teamkameraden zur Auswahl – darunter der *Mario Kart*-Debütant Knochentrocken, Schlossgespenst Buu Huu und ein gewisses pflanzliches Röhren-Schleckermaul. Unmittelbar vor der Seitenwahl überrascht eine ungewohnte Option: Anders als bei *Mario Smash Football* könnt ihr den drei Positionen auf dem Spielfeld diesmal jeweils einen Charakter zuweisen – jeder mit den Eigenschaften „Defensiv", „Offensiv" und „Spielmacher". Diese strategische Entscheidung hat großen Einfluss auf den Spielablauf, denn auch jeder Teamka-

LUIGI XXXXL Jeder Spieler verfügt über eine Spezialfähigkeit. Luigi mutiert beispielsweise zum bildschirmfüllenden Riesen. BILD: NINTENDO

DÜSENFLIEGER Auch Kugelwilli hat einen Auftritt im Spiel, wenn auch nur als Shy Guys Flugobjekt. BILD: NINTENDO

9 PLUS 3 Yoshi gehört zu den neun Kapitänen, die schon am Anfang zur Verfügung stehen. Drei geheime sind freischaltbar. BILD: NINTENDO

merad ist mit unterschiedlichen Eigenschaften ausgestattet. Wir begrüßen die Experimentierfreude des Entwicklerteams, eine Prise Taktik ins Spiel zu bringen, und entscheiden uns für eine von 17 Arenen. Zehn davon sind komplett neu konzipiert, während alle sieben Stadien aus dem Vorgänger einem Facelift unterzogen wurden und ebenfalls zur Verfügung stehen. An netten Gags mangelt es in den hübsch gestalteten Stages jedenfalls nicht: Lauft ihr auf der Gewitterinsel beispielsweise ins benachbarte Gewässer, so wirbelt euch ein Hurrikan wieder auf den Rasen. Aufs Spielfeld gewehte Kühe, Traktoren und andere Hindernisse belegen, dass der Interaktivitätsgrad höher ausgefallen ist als in *Mario Smash Football*. Auch die Zuschauerränge sind deutlich belebter als früher. Dort sitzt jetzt endlich polygonales Publikum: Pappfiguren, ade! Schon nach wenigen Partien fällt auf, dass der Spielablauf enorm an Tempo gewonnen hat. Woooosch – ein effektgeladener Powerschuss, der durch Gedrückthalten der B-Taste ausgelöst wird, donnert übers Spielfeld. Kabumm – jemand kontert plötzlich mit einem Bob-omb. Gemütlich in Richtung Tor laufen ist also nicht drin. Stattdessen fliegen euch im Sekundentakt Bananenschalen, blaue und rote Schilkrötenpanzer oder Kettenhunde um die Ooooohre ... in Deckung, fünffache Bananenstaude im Anflug! Die Items, die ihr beim Tacklen eures Gegners ergattert, werden jetzt übrigens unmittelbar nach der Grätsche angezeigt. Eine kleine, aber feine Neuerung!

MACHT DEN KEEPER KIRRE!

Auch Rempeleien und Blutgrätschen stehen erwartungsgemäß an der Tagesordnung – Letztere werden durch Rütteleien der Wii-Fernbedienung ausgeführt und gehen überraschend locker von der Hand. Anfangs etwas ungewohnt, nach gewisser Spielzeit aber durchaus spaßig gestalten sich die Megaschüsse. Denn wenn sich der Gegner dem eigenen Tor nähert und die Schusstaste gaaanz lange gedrückt hält, leitet er ein Minispiel ein, in dem ihr in der Rolle des Keepers mit der Wii-Fernbedienung herannahende Fußbälle in millisekundenschneller Reaktionszeit abwehren müsst. Klappt's nicht, ist der Kasten eben voll – und ihr habt euch einen dicken Rückstand eingebrockt. Vergleiche mit den geliebt-

Schritt für Schritt zum Online-Match

Immer nur die Kumpels vor der eigenen Flimmerkiste vom Platz zu fegen ist euch zu langweilig? Wir verraten euch, wie ihr gegen Kicker aus ganz Europa auf den Rasen zieht.

Um online zu spielen, müsst ihr mindestens ein Mii auf eurer Konsole gespeichert haben. Wählt aus, mit welchem Konterfei ihr antreten wollt.

Wenn ihr gegen einen Freund antreten wollt, wählt ihr zunächst die Freundesliste an und tragt anschließend seinen Code ein. Das System funktioniert dabei ähnlich wie bei *Mario Kart DS*. Leider wird für jedes Spiel ein separater Freundescode benötigt. Wer den Überblick nicht verlieren möchte, muss also weiterhin Listen führen.

Vor dem Match wird euch die Verbindungsqualität angezeigt. Die Skala reicht dabei von einem Stern (häufige Beeinträchtigungen) bis vier Sterne (optimale Spielbarkeit).

Wollt ihr in der europaweiten Rangliste, die wöchentlich neu erstellt wird, emporsteigen? Dann entscheidet euch fürs Punktspiel. Ihr könnt hier wählen, ob ihr eine Serie alleine oder gemeinsam mit einem Freund, der an derselben Konsole wie ihr spielt, bestreitet. Der Sieger aus drei ausgetragenen Spielen erhält zehn Punkte.

ALLE BILDER: NINTENDO

BLITZGEWITTER Mario Strikers Charged Football ist deutlich effektlastiger als der Vorgänger. Gut so! BILD: NINTENDO

SCHLÜSSEL ZUM TOR Wer häufig passt, lädt den titelgebenden, sehr starken Charged-Schuss auf. Jetzt nur noch verwandeln! BILD: NINTENDO

gehassten Powerschüssen in *Mario Power Tennis* sind übrigens gar nicht so abwegig. Bei unseren Redaktionsturnieren stießen diese Megablocks mal auf positive, mal auf eher ablehnende Resonanz. Aber man munkelt, dass sie sich im weiteren Spielverlauf mittels freischaltbarer Cheats abstellen lassen. Nur in den Einzelspieler-Modi „Striker Challenges" und „Der Weg zum Strikerpokal" können die Megablocks nicht deaktiviert werden. In der erstgenannten Spielart bestreitet ihr vorgegebene Szenarien und müsst bestimmte Missionsziele erfüllen. Die Strikerpokal-Variante entspricht im Großen und Ganzen dem Pokal- und Superpokalmodus in *Mario Smash Football*, ist diesmal aber mit kleinen Storyhäppchen garniert. Auch wenn die Standbilder noch etwas unbeholfen wirken: Ein Fortschritt ist das allemal.

HUHU? WILL JEMAND MITSPIELEN?

Irgendwann wird es natürlich Zeit, den Online-Modus unter die Lupe zu nehmen. Aber gibt es da nicht einen Haken? *Mario Strikers Charged Football* ist ja noch gar nicht erschienen – wie sollen wir da Mitspieler finden? Wir probieren's trotzdem – und suchen und suchen und suchen, ohne fündig zu werden. Immerhin zehren wir von unserer Erfahrung, die wir vor einigen Wochen direkt bei den kanadischen Entwicklern gemacht haben. Und die ist durchweg positiv: Das Online-Erlebnis wurde damals lediglich von einem kurzen Verbindungsabbruch überschattet – aber dieser ist jetzt beinahe ausgeschlossen, denn die Entwickler integrierten eine Anzeige der Verbindungsqualität. Bitter stößt dagegen auf, dass Nintendo am

altmodischen System der Freundescodes festhält: Für jedes onlinefähige Spiel scheint somit erneut jeweils eine eigene zwölfstellige Zahl notwendig zu sein – es sei denn, Nintendo überrascht uns demnächst via Software-Update mit einer Universallösung. Habt ihr euch mit der Wi-Fi Connection verbunden, wird euch zunächst die Statistik der laufenden Saison angezeigt: Denn jede Woche ermittelt Nintendo europaweit den besten Zocker – nach sieben Tagen werden die Daten dann wieder auf null zurückgesetzt. Cool: Das Mii des derzeitigen Spitzenreiters wird jeweils an alle übrigen Konsolen übermittelt – ein nettes Feature, um bei euren Kumpels zu prahlen, solltet sich einmal euer Avatar über alle europäischen Wii-Konsolen verbreiten.

Zehn Punkte werden euch übrigens für einen Online-Sieg gutgeschrieben. Außerdem werden den Verlierern für jeden versenkten Treffer Extrapunkte verbucht. Motivierend! Da wir den Online-Modus zwar testen, aber noch nicht ausführlich genug spielen konnten, liefern wir euch weitere Infos in der nächsten N-ZONE nach. Zu einem Leserturnier möchten wir euch ebenfalls einladen. Wir sehen uns online! Ein Internet-Gerücht möchten wir aber schon jetzt aus der Welt räumen: Es stimmt nicht, dass man nur gegen europäische Spieler antreten kann. Wenn ihr den Code eines Freundes registriert habt, der auf einem anderem Kontinent wohnt, könnt ihr dennoch mit ihm spielen – hier besteht lediglich eine erhöhte Ruckelanfälligkeit.

SMASH ODER CHARGED?

Die Frage, die ihr euch am Ende sicher alle stellt: Lohnt sich *Mario Strikers Charged Football*, wenn ich *Mario Smash Football* auf dem GameCube bereits besitze, zumal die Wii ja abwärtskompatibel zum 2005 erschienenen Klassiker ist? Wer gerne mit Freunden um die Wette bolzt, wird auch auf der Wii eine Menge Spaß haben – jetzt mit einer Prise Taktik, mehr Action auf den 17 Arenen, rasanterem Gameplay und einem gut funktionierenden Onlinemodus. Solospieler müssen abwägen, ob die Striker-Challenges und der Striker-Pokalmodus die 50-Euro-Investition rechtfertigen. Mehr Nervenkitzel als mit Bundesliga und Pilzkönigreich-Liga im Doppelpack bekommt der Fußball-Fan derzeit jedenfalls nirgends. ■

VORLAGE Indem ihr den B-Knopf drückt, während ihr den Kapitän spielt, aktiviert ihr den Megaschuss. BILD: NINTENDO

MEGA-MARIO Oh weia: Mario holt jetzt zum Megaschuss aus. So erzielt er im Idealfall mehrere Tore auf einmal. BILD: NINTENDO

CHRISTOPH KRAUS
pfeift auf einen Schiri.

Die Entwickler von Next Level Games haben im Vergleich zu *Mario Smash Football* zwar nur wenige Gameplay-Parameter verändert, doch diese wenigen Änderungen krempeln den Spielablauf stark um. Die Wii-Bolzerei ist strategischer, deutlich rasanter und lässt kein Durchschnaufen mehr zu. Der Online-Modus ist eine konsequente Weiterentwicklung und hat in unserem Test gut funktioniert, jedoch enttäuscht das individuelle Freundescode-System.

SEBASTIAN STANGE
tanzt mit der Eckfahne.

Als Fan des Vorgängers hat mich *Mario Strikers Charged Football* anfangs stark irritiert. Die kleinen Änderungen an dem Titel haben einen massiven Einfluss auf das Spielgeschehen, welches jetzt noch actionreicher und schneller ist. Verkommt eines meiner Lieblingsspiele auf Wii zur Rasen-Prügelei? Ich wurde aber schnell beruhigt, denn der Clou ist die Auswahl der Teamkameraden. Damit bekommt das Spiel taktischen Tiefgang und ich bin versöhnt.

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Genre:	Fußball
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Next Level Games
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	25. Mai 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	FIFA 07 (GC)

- Flotteres Gameplay als im Vorgänger
- Mehr taktische Raffinessen
- Jetzt auch Onlinekicks möglich
- Megaschüsse nicht jedermanns Sache

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 79% SOUND 80%

MULTIPLAYER **86%** SINGLEPLAYER **79%**

Der Fußballgott war Mario hold: Der Wii-Nachfolger toppt das GameCube-Original mit mehr von allem.

Eledees

VIDEO AUF DVD

Ab jetzt fangen wir unseren Strom selbst!

Fakten

- Heißt in den USA „Elebits"
- 29 Missionen
- WiiConnect24-Features
- Inklusive Level-Editor
- Bis zu vier Spieler

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Konami ist vorbildlich: Anstatt zuhauf Portierungen auf die Wii loszulassen, bereitete man zum Launch lediglich einen Titel vor, der dafür aber mit frischen Ideen aufwartet. *Eledees* hat jedoch nicht nur einen witzigen Spielansatz – das Suchen und Fangen von Energiewesen –, sondern ist super an die Möglichkeiten der Wii angepasst, unterstützt WiiConnect24 und hat einen großen Umfang. Kann dieser originelle Ansatz spielerisch halten, was er verspricht? Wir haben uns auf die Eledee-Jagd gemacht und verraten euch, ob sie unterhaltsam war.

GEWALTFREIER SHOOTER

Auf der Suche nach den titelgebenden Energie-Wichteln seid ihr mit einer ganz besonderen Strahlenpistole ausgestattet. Deren Fangstrahl sammelt nicht nur entdeckte Eledees ein, sondern ermöglicht auch das Bewegen und Manipulieren von Umgebungsobjekten. Alle Dinge bis zu einem bestimmten Gewicht lassen sich anheben, drehen, schütteln und werfen. Dabei steuert ihr das Spiel wie einen Ego-Shooter, nur dass ihr eben ein wüstes Chaos verursacht, anstatt in einen virtuellen Krieg zu ziehen. Vielmehr ist das Spiel sehr kindgerecht und die Eledees sind wirklich niedlich. Schade, dass die komplexe Steuerung mit Nunchuk und Wii-Fernbedienung Anfänger schnell überfordern dürfte. Dazu kommt, dass jeder der 29 Levels mit einem Zeitlimit daherkommt und die Eledees sich recht bald zu wehren beginnen, ihr ganz leise sein müsst oder nur wenige Dinge zerbrechen dürft. Nach fünfzehn Minuten nur knapp das Ziel zu verfehlen, frustriert ungemein. Doch das unterhaltsame Spielprinzip motiviert immer wieder, zur Wii-Fernbedienung zu greifen.

JÄGER UND SAMMLER

Doch wie genau fängt man eigentlich Eledees? Zum einen solltet ihr leise sein, denn Lärm von zerbrochenem Geschirr oder umgestürzten Möbeln schreckt die kleinen Wesen auf. Habt ihr alle offensichtlichen Eledees gesammelt, müsst ihr die Umgebung nach den versteckten Wichteln absuchen – also mittels Fangstrahl alle Gegenstände anheben oder durchschütteln. Recht oft verstecken sich ein paar der kleinen Kerle darunter. Irgendwann kommt der Punkt, an dem euer Fangstrahl zu schwach

CHAOS Im Mehrspielermodus sammelt ihr mit Freunden um die Wette. BILD: N-ZONE

ELEDEES! Das passiert, wenn ihr Popcorn in der Mikrowelle macht. BILD: N-ZONE

HYPNOSE Wenn die Eledees einen leckeren Keks riechen, vergessen sie euch für einen Moment. BILD: N-ZONE

ATTACKE Die schwarzen Eledees müsst ihr in Ruhe lassen, sonst greifen sie an. BILD: N-ZONE

für größere Gegenstände ist. Bis dahin habt ihr aber dank der Energie in den Eledees genügend Watt gesammelt, um einige der Geräte in den Levels einzuschalten. Meist reicht dafür ein Knopfdruck, doch zuweilen müsst ihr ein kleines Rätsel lösen – etwa einen Braten in den Ofen schieben. Die so aufgeschreckten Power-Heinzelmännchen geben eurer Kanone dann mehr Hebekraft und schon eröffnen sich neue Möglichkeiten.

RIESIGER UMFANG

Bis ihr die 29 Missionen geschafft habt, dürfte einige Zeit vergehen. Besonders, da die späteren Levels aufgrund eines engen Zeitlimits, wehrhafter Eledees und vieler Knobeleien recht fordernd sind. Selbst nach dem Abspann gibt es noch viel zu tun. Da wären etwa die drei rosafarbenen Eledees, die sich in jedem Level verbergen. Fangt ihr sie, schaltet ihr dadurch den Herausforderungs-Modus, den Zeitangriffsmodus oder das Endlosspiel für diesen Abschnitt frei. Obendrein dürft ihr mit dem Mobiliar der geschafften Missionen eigene Levels bauen, die ihr per WiiConnect24 an Freunde verschickt. Es ist also ein riesiges Paket, welches Konami geschnürt hat und die Hatz auf die Energiewichtel macht wirklich Spaß. Das Problem ist jedoch, dass der Titel ein wenig zwischen den Stühlen sitzt. Er richtet sich mit Präsentation und Spielkonzept klar an jüngere Zocker, fordert aber den geübten Umgang mit dem Wii-Controller. Zudem ist die Grafik leider nur oberes Mittelmaß: Die Umgebungen sehen stets anständig aus, bieten aber keine richtigen Optik-Highlights. Auch die Musik ist eher nervig als unterhaltsam. Insgesamt ist Konamis Konzept aber aufgegangen. Mit *Eledees* wurde eine erfrischend neue und ulkige Spielidee sauber umgesetzt, wie sie eben nur auf Nintendos Wii möglich ist. Bitte mehr davon! ■

SEBASTIAN STANGE
hätte gern einen echten Fangstrahler.

Herrlich! Nachdem Weltkriegsshooter die Wii erobert haben, ist *Eledees* für mich eine willkommene Abwechslung. Es macht einen Heidenspaß, die verschiedenen Umgebungen zu verwüsten, zu knobeln und immer wieder neue Wichtel-Verstecke aufzuspüren. So etwas Skurril-Spaßiges teste ich leider nicht jeden Tag.

ELEDEES

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	3. Mai 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.konami.de
Alternativen:	–

- ✓ Tolle Spielidee
- ✓ Großer Umfang
- ✗ Überfordert Anfänger
- ✗ Schlichte Grafik

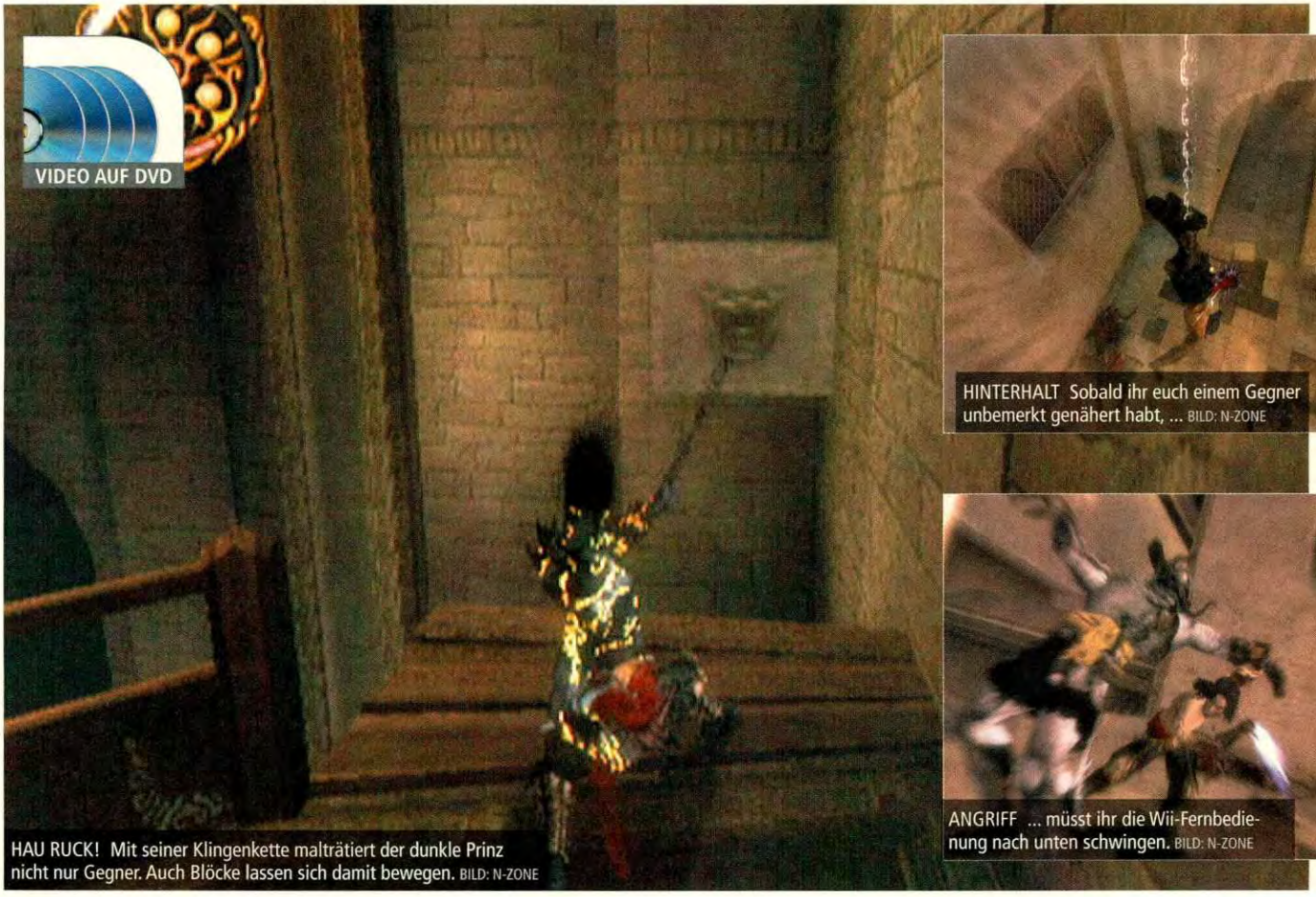
WERTUNG STEUERUNG 82% GRAFIK 73% SOUND 76%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
75%	79%

Eledees ist einzigartig und unterhält Fans des Spielprinzips stundenlang.

STAUBSAUGER Die Power-ups machen Laune, wie etwa dieser Saugstrahl, der unerbittlich alles zu sich zieht. BILD: N-ZONE

BELESEN Auch im Bücherregal müsst ihr ein kleines Rätsel lösen. BILD: N-ZONE



HAU RUCK! Mit seiner Klingenkette malträtiert der dunkle Prinz nicht nur Gegner. Auch Blöcke lassen sich damit bewegen. BILD: N-ZONE

HINTERHALT Sobald ihr euch einem Gegner unbemerkt genähert habt, ... BILD: N-ZONE

ANGRIFF ... müsst ihr die Wii-Fernbedienung nach unten schwingen. BILD: N-ZONE

Prince of Persia – Rival Swords

Ubisoft dreht die Zeit zurück: Der persische Prinz beehrte die Wii!

Fakten

- 50Hz/ 60Hz, EDTV/ HDTV-Unterstützung
- „Wii-Make" von Prince of Persia: The Two Thrones
- Spielt als Prinz und dessen dunkles Alter Ego
- Steuerung an die Wii-Fernbedienung angepasst

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Es ist ja mittlerweile üblich, dass Spielentwickler bereits erschienene Titel einer steuerungstechnischen Frischzellenkur unterziehen und für eine weitere Runde auf die Wii schicken. Ubisoft ist da keine Ausnahme. Der generell für Spielspaß bekannte Hersteller enttäuschte zuletzt jedoch mit der Wii-Portierung von *Far Cry Vengeance*. Nun stellt sich natürlich die Frage, was Spieler vom „aufgewärmten" Abenteuer des persischen Prinzen zu erwarten haben. Kann es überzeugen? Und vor allem: Ist es auch interessant, wenn man die GameCube-Fassung bereits gespielt hat? Unser Test verschafft Klarheit.

NEUE KONTROLLE, ALTE STORY

An der großartigen Hintergrundgeschichte, die bereits mit dem ersten Teil *Prince of Persia: The Sands of Time* begann, hat Ubisoft nichts verändert. Unser Held kehrt mit seiner Geliebten – der Herrscherin der Zeit – nach Babylon zurück, um seinen rechtmäßigen Platz auf dem Thron einzunehmen. Dort ist aber alles verwüstet. Kaileena wird vom Großwesir – bekannt aus *The Sands of Time* – brutal getötet und der Sand der Zeit ergießt sich über die Stadt: Menschen und Tiere werden zu Monstern – auch der Prinz. Im Gegensatz zu den anderen mit Sand infizierten Babyloniern ist seine Verwandlung jedoch nicht dauerhaft. Doch ab und zu mutiert er zum hartherzigen dunklen Prinzen, der Ketten schwenkend durch die Stadt hetzt. Dabei kommt auch ihr nicht umhin, eure Hände zu schwingen.

DAS SCHICKSAL LIEGT IN EUEREN HÄNDEN

Ubisoft hat ganze Arbeit geleistet und die Steuerung vollkommen an die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk angepasst. Jede der beiden Controllerhälften steuert eine Waffe des Prinzen – die Wii-Fernbedienung den Dolch und das Nunchuk die Sekundärwaffe. Habt ihr euch in den dunklen Prinzen verwandelt, setzt ihr mit dem Nunchuk eure todbringende Klingenkette ein. Zudem lässt sich durch richtige Schwungkombinationen eine Vielzahl von Combos ausführen. Das geht gut von der Hand. Sogar bei den Geschicklichkeitseinlagen, wo eure Waffen zum Einsatz kommen müssen, genügen Gesten mit dem Wii-Controller. Man hat beinahe das Gefühl, wirklich seinen Dolch in die Mauer zu rammen, wenn der Prinz dies tut, um sich an einem Vorsprung festzuklammern. Bei den Angriffen aus dem Hinterhalt – besser bekannt als Speedkills – kommen Wii-FB und Nunchuk zum Zug. Sobald der Speed Kill eingeleitet wurde, schwingt ihr das Nunchuk nach unten, um den Gegner zu packen. Wenn

KOPFARBEIT Dieser Riesenmutant ist der erste schwere Brocken im Spiel. Zum Sieg führt euch nur eine Reihe von Speedkills. BILD: N-ZONE

AB DURCH DIE MITTE Mit beiden Händen vollführt ihr im Kampf die coolsten Bewegungen. Eure Gegner haben keine Chance. BILD: N-ZONE

Controller-Fazit

Wir verraten euch, ob die Steuerung gelungen ist!

Wo Zelda aufhört, beginnt Prince of Persia. Mit dem Wii-Controller steuert sich der Prinz sogar noch einen Tick besser als auf dem GameCube. Das Zuschlagen mit Fernbedienung und Nunchuk geschieht intuitiv, zumindest in den Kämpfen. Bei den Geschicklichkeitseinlagen braucht es kurze Einspielzeit, weil es sich anfangs etwas ungewohnt spielt. Schnell habt ihr die Steuerung aber heraus und schwingt euch behände durch die orientalische Welt. Für die gelungene Kamerasteuerung (und die Wahlmöglichkeit zwischen Wii-FB und Steuerkreuz) hat Ubisoft großes Lob verdient. Daran sollten sich andere Entwickler ein Beispiel nehmen.

» Die Steuerung lässt euch ganz tief in die Welt von Prince of Persia eintauchen! «

der Dolch des Prinzen blau aufleuchtet, vollführt ihr die gleiche Bewegung mit der Wii-FB. Das funktioniert einwandfrei und lässt euch ganz tief in die Welt von *Prince of Persia* eintauchen. Schade, dass Ubisoft den internen Lautsprecher der Fernbedienung nicht genutzt hat. Das hätte für zusätzlichen Pep gesorgt. Gut gelöst wurde hingegen das Justieren der Kamera. Entweder benutzt ihr das Steuerkreuz, um die Kamera zu drehen, oder ihr neigt die Wii-FB nach links oder rechts. Da bei dieser Methode die Bewegungserkennung erst nach einiger Zeit anspricht, müsst ihr nicht befürchten, dass euch dieses Feature bei den Kämpfen dazwischenfunkt. Auf Wunsch könnt ihr diese Option ausschalten und nur das Steuerkreuz verwenden.

LIEBLOSER AUFGUSS?

Abgesehen von der genialen Wii-Steuerung kann *Rival Swords* jedoch nicht wirklich überzeugen. Obwohl die optische Präsentation durchwegs stimmig ist und für gelungene Morgenland-Atmosphäre sorgt, reizt sie die Wii überhaupt nicht aus. Die Grafik wurde im Vergleich zur GameCube-Fassung nur minimal verbessert und zu allem Überfluss haben sich kleine Grafikfehler – wie zitternde Texturen – eingeschlichen, die es früher nicht gab. Sonst ist *Rival Swords* anscheinend eine direkte Portierung der GameCube-Fassung – samt Einspieler-Modus. Die von Ubisoft angepriesene Neuerung, der Zweispielermodus, hat es leider nur in die Version für Sonys PSP geschafft. Wer das Original auf dem Cube bereits gezockt hat, sollte sich genau überlegen, ob die durchdachte Steuerung einen Neukauf rechtfertigt. Und selbst *Prince of Persia*-Unkundige sollten eventuell zur Cube-Version greifen. Diese kostet nur noch einen Bruchteil des „Wii-Makes" und macht beinahe genauso viel Spaß. ■

HANNS PETER GLOCK
befürwortet gute „Wii-Makes".

Seit dem ersten PC-Spiel streife ich bereits mit dem Prinzen durch Persien. Die Cube-Trilogie habe ich förmlich verschlungen und die Wii-Steuerung macht richtig Bock. Schade, dass Ubisoft abgesehen davon alles beim Alten gelassen hat. Bei einem niedrigeren Preis wäre der Titel sicherlich auch für *PoP*-Kenner attraktiv.

PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal/Casablanca
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	April 2007
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	The Legend of Zelda

- Gelungene Einbindung der Wii-Steuerung
- Tolle Geschichte
- Grafik nur Cube-Niveau
- Kein Multiplayer

WERTUNG STEUERUNG 88% GRAFIK 80% SOUND 88%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **82%**

Ein tolles Spielerlebnis, aber eben eine 1:1 Portierung, die sich für PoP-Kenner kaum lohnt!

NUNCHUK-ACTION Schüttelt den Wii-Controller, dann benutzt auch Michelangelo seine Nunchuks. BILD: N-ZONE

FAMILIENBANDE Gemeinsame Attacken verkürzen die elendslangen Arenakämpfe ein wenig. BILD: N-ZONE

FARBLOS Die Zwischensequenzen passen nicht zum gelungenen Comic-Flair des Spiels. BILD: N-ZONE

ÜBERHOLSPUR Diese Taktik haben sich die Turtles von einem gewissen Prinzen abgeschaut. BILD: N-ZONE

TMNT – Teenage Mutant Ninja Turtles

Vier Panzerträger auf den Spuren des Prince of Persia!

Fakten

- 50Hz/ 60Hz, EDTV/ HDTV-Unterstützung
- Erscheint auch für GBA und DS
- Deutsche Sprachausgabe
- 9 Minigames

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Anfang der 90er-Jahre sorgten vier Ninja-Schildkröten aus New York für einen mächtigen Hype. Überall waren Leonardo, Raphael, Michelangelo und Donatello die Stars: im Comic, in Videospielen, im Fernsehen und schließlich auch im Kino. Nach einer längeren Leinwand-Abstinenz starten die Turtles im April ihr viertes Kino-Abenteuer, doch schon seit März können Fans die Geschichte auf der Wii erleben.

FLINKE NINJA-REPTILIEN

Bereits nach kurzer Spielzeit ist offensichtlich, dass es sich bei *TMNT* um eine Light-Variante von *Prince of Persia* handelt. Obwohl die Turtles über das gleiche Bewegungsrepertoire wie der Prinz verfügen, ist die Steuerung wesentlich simpler. Alle Turnübungen werden mit dem A-Knopf ausgeführt – selbst der Wandlauf. Das sorgt für Rasanz, durch die schwammige Steuerung sind Sprünge ins Leere aber vorprogrammiert. Zahlreiche Rücksetzpunkte gleichen dieses Manko jedoch wieder aus. An bestimmten Stellen umschließen euch unsichtbare Wände und eine Prügelei beginnt. Dabei kommen die Bewegungssensoren der Wii-FB zum Zug: Schwingt ihr das Nunchuk, hagelt es Tritte, die Wii-FB dient für heftige Faustschläge. Dieses Feature klingt ansprechender, als es ist. Selbst die stimmig inszenierten „Familien-Attacken" der Turtles können die anstrengende Monotonie nicht durchbrechen, die die unendlich scheinenden Gegnerhorden auslösen.

Das neue Abenteuer der Turtles ist eine zweischneidige Angelegenheit. Der coolen Comic-Atmosphäre stehen langweilige Zwischensequenzen gegenüber – größtenteils in Standbildern. Gibt es Videos zu sehen, ruckeln diese aufgrund schlechter PAL-Anpassung. Der fehlende Feinschliff macht sich auch durch Probleme bei Grafik und Sound bemerkbar. Weitere Minuspunkte sind ein fehlender Mehrspielermodus und eine Spielzeit von nur etwa sieben Stunden – darüber trösten nicht einmal die Minigames hinweg. Mit etwas mehr Arbeit seitens der Entwickler hätten die Turtles ein gelungenes Wii-Debüt hinlegen können. ■

HANNS PETER GLOCK
Warum schreit niemand Cowabunga?

Die Turtles schlagen sich leider nicht so gut wie erhofft. Obwohl die rasanten Kletteraktionen Spaß machen, ist die Steuerung stellenweise ein Graus. Die Massenschlachten wären auch nicht nötig gewesen. Dazu braucht man Armmuskeln wie ein Ninja-Krieger. Und dann noch die dürftige PAL-Anpassung. Nein, so geht das nicht.

TMNT – TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	20. März 2007
Spieler:	1
Web:	20. März 2007
Alternativen:	Marvel: Ultimate Alliance

- ↗ Gelungene Comic-Atmosphäre
- ↗ Faire Rücksetzpunkte
- ↙ Kein Mehrspielermodus
- ↙ Schlechte PAL-Anpassung

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 75% SOUND 75%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **69%**

Gute Ansätze, doch fehlendes Feintuning trübt den Spielspaß. Schade um die Panzerträger!

Rapala Tournament Fishing

Mit der Wii-Fernbedienung auf Angeltour

Ein Angelspiel für Wii ist eigentlich längst überfällig, zu offensichtlich ist der Controller für den Einsatz als Angelrute geeignet. *Rapala Tournament Fishing* füllt nun diese Lücke, jedoch eher schlecht als recht. Die vielen Angelreviere sind nicht wirklich idyllisch, auch wenn so mancher Wassereffekt gelungen ist. Immerhin sind die Fische recht hübsch modelliert und bewegen sich natürlich – auch am Haken. Schade, dass es vor allem der Spielablauf ist, der euch schnell die Freude am digitalen Fischen nimmt. Denn man muss sich im Zubehörsortiment des US-Herstellers Rapala gut auskennen, um in den Turnieren Siege zu erzielen. Zudem ist die immer gleiche Auswurf- und Einroll-Geste sehr schnell ermüdend. Richtig motivieren kann das Ringen mit der Beute eh nicht. Sobald ihr einen Fisch am Haken habt, ist er mit hoher Sicherheit auch gefangen – zumindest in den ersten beiden Schwierigkeitsgraden. Die Spannung eines echten Drills kommt dabei nicht ansatzweise auf. Damit bleibt *Rapala Tournament Fishing* ein Spiel für diejenigen unter euch, die ganz dringend ein Angelspiel haben wollen. Allen anderen dürften die Angelpartien in *Zelda: Twilight Princess* reichen. **(sst)**

Fakten

- Ausrüstung vom Hersteller Rapala
- 16 Angelreviere
- 16 Fischarten
- Drei Schwierigkeitsstufen

TEST

RAPALA TOURNAMENT FISHING

Genre:	Simulation
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Magic Wand Productions
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	14. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.activisionvalue.com
Alternativen:	–

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
64%	52%	55%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	53%

Für etwa zehn Minuten ist der Angelausflug mit der Wii-FB spannend, dann ist der Reiz verflogen.

BILD IM BILD Eure Spielfigur wird auch in der Unterwasseransicht eingeblendet. BILD: N-ZONE

GEHEIMSTELLE Mit dem Motorboot lassen sich die Angelgewässer frei befahren. BILD: N-ZONE

Lucas der Ameisenschreck

Oh Schreck, eine Filmumsetzung!

Lucas war kein netter Junge. Er hat immer wieder die Ameisen in seinem Garten gepiesackt. Plötzlich wird der Rabauke auf die Größe eines Insekts geschrumpft und muss sich als wahre Ameise beweisen. Spielerisch wird nicht viel geboten – innerhalb begrenzter Areale gilt es, verschiedene Ziele zu erreichen. Obwohl einige Spezialfähigkeiten und Items Abwechslung schaffen, kann die lahme Filmumsetzung nicht wirklich begeistern. Die Erkennung der Kampfgesten funktioniert nur mäßig und anstatt die Wii-FB zu schwingen, drückt ihr bald lieber aufs Knöpfchen. Die Synchronisation wirkt eher bemüht und auch die Actionsequenzen – wie die Verteidigung gegen viele Gegner – sorgen nur leidlich für Spannung. Auch grafisch gibt sich *Lucas der Ameisenschreck* bescheiden und liegt nur auf mittlerem GameCube-Niveau. Irgendwie hat man stets das Gefühl, den Titel schon einmal gespielt zu haben. Er besteht gänzlich aus Elementen, die fast jede andere Filmumsetzung auch bietet: Hüpf- und Sammelpassagen, wobei immer wieder böse Gegner verprügelt werden müssen. Einige wirklich innovative Features hätten dem Spiel sicher gut getan. Immerhin ist der Preis recht nett. **(sst)**

Fakten

- Spiel zum Animationsfilm
- Viele Charaktere aus dem Film
- Vier Waffen
- Mäßige Wii-Anpassung

TEST

LUCAS DER AMEISENSCHRECK

Genre:	Action
Hersteller:	Midway
Entwickler:	A2M
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	28. Februar 2007
Spieler:	1
Web:	www.theantbully-game.com
Alternativen:	Der tierisch verrückte Bauernhof

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
70%	56%	51%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	58%

Lucas der Ameisenschreck wirkt sehr uninspiriert und bietet spielerisch und technisch durchweg Mittelmaß.

DILEMMA Die Kämpfe sind langweilig und die Gegner kehren immer wieder. BILD: N-ZONE

TEAMWORK Die Ameisen ermöglichen Lucas, Hindernisse zu passieren. BILD: N-ZONE

ATMOSPHÄRISCH Das Intro versprüht dank Videosequenzen sofort Final-Fantasy-Feeling. BILD: N-ZONE

Fakten

- Erscheint zum ersten Mal außerhalb Japans
- 1:1-Remake in 3D
- Steuerung klassisch oder per Touchscreen möglich
- Job-System mit 22 Klassen
- Erstes Auftauchen von Cid

Final Fantasy III

Endlich komplett: Jetzt kommt der letzte noch fehlende Teil der erfolgreichen Reihe.

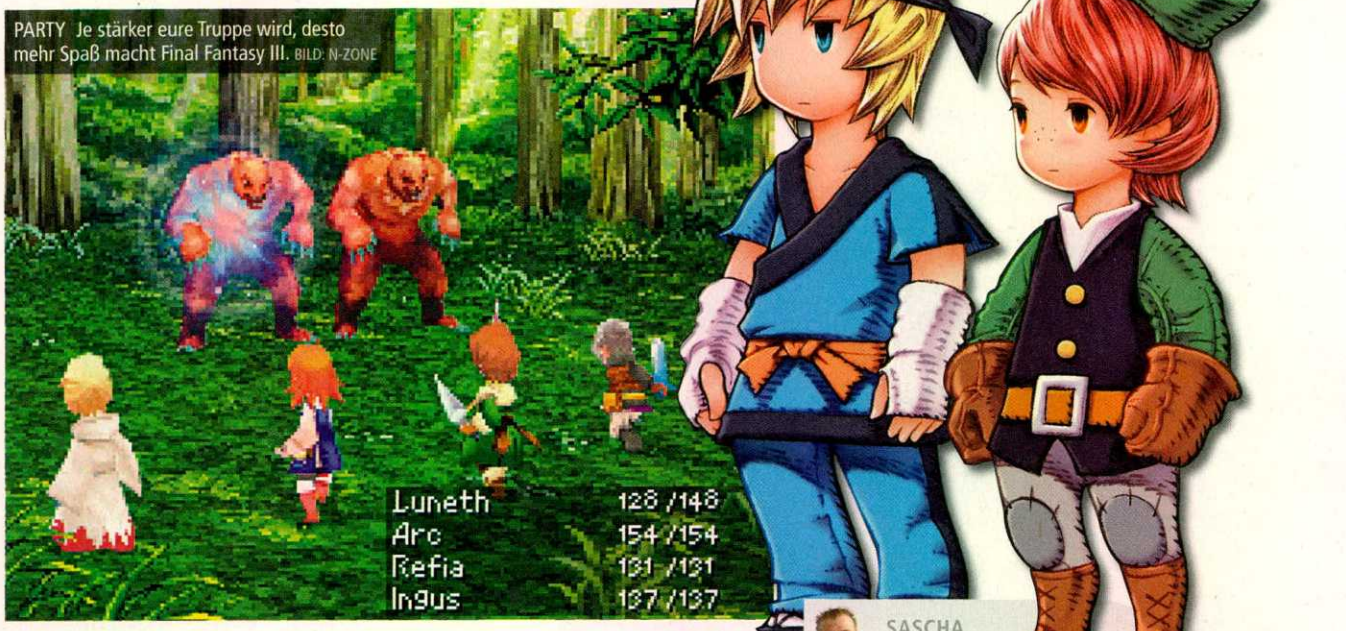
VIELFALT Ihr kontrolliert euren Helden wahlweise mit dem Stylus oder per Steuerkreuz. Die Steuerung funktioniert dabei gut. BILD: N-ZONE

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Die Gebete der *Final Fantasy*-Jünger wurden doch noch erhört. Nachdem bis auf Teil III alle anderen Episoden hierzulande veröffentlicht wurden, fehlte bis heute nur ein kleines Stück zum ganzen Glück. Jetzt macht Square Enix die Sammlung doch noch komplett. Pünktlich mit Erscheinen dieser N-ZONE veröffentlicht Koch Media *Final Fantasy III* für den DS.

GANZ KLASSISCH, ...

Als das Spiel 1990 auf dem NES debütierte, stellte es ganz klar den krönenden 8-Bit-Abschluss der Serie dar. Die herausragenden Elemente aus den beiden Vorgängern wurden zum damals wahrscheinlich besten Genrevertreter zusammengemixt, und so ist dieser Teil der Serie im Rückblick der, der *Final Fantasy* am stärksten für die Zukunft prägte. Neben hervorragender Spielbarkeit integrierte Square ein neues Gameplay-Element, das deutlich mehr Abwechslung in den Spielablauf brachte: das Job-System. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen ist euer Charakter zu Beginn des Spiels nicht auf eine Klasse festgelegt, sondern darf sich im Spielverlauf eine wählen. Ihr beginnt das Abenteuer als Freelancer, der lediglich Basiskenntnisse bei der Magie und im Zweikampf hat und die Fähigkeiten in diesen Bereichen auch nur begrenzt steigern kann. Bei nächster Gelegenheit solltet ihr daher entscheiden, ob ihr mit Luneth, dem Hauptcharakter, eher als Magier, Ritter oder vielleicht auch als Ninja durch das Abenteuer ziehen wollt. Sollte eure Wahl nicht optimal gewesen sein oder die Situation anderes erfordern, ist das Umschulen auf einen neuen Job kein Problem. So kann ein eher kampfbetonter Charakter schnell zu einem Heiler umfunktioniert werden. Für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers solltet ihr immer auf eine gute Klassenaufteilung zwischen den Charakteren achten, sonst wird das Spiel unnötig schwer. Ansonsten setzt *Final Fantasy III*, wie gesagt, in erster Linie auf Bewährtes. Gekämpft wird in den unzähligen Zufallskämpfen noch streng rundenbasiert, die üblichen Elemente der Serie wie Chocobos, Luftschiffe und Mogrys fehlen



PARTY Je stärker eure Truppe wird, desto mehr Spaß macht Final Fantasy III. BILD: N-ZONE

natürlich nicht. Gerade Letztere entpuppen sich als Schaltzentrale für die etwas aufgesetzt wirkende Wi-Fi-Unterstützung, denn mit deren Hilfe lassen sich lediglich Nachrichten zu anderen Usern schicken. Sinnvoller nutzt ihr das Mognet, wenn ihr Nachrichten an NPCs schickt oder von diesen welche erhaltet. Dann besteht für euch die Chance, seltene Gegenstände oder den Zugang zu einem Bonus-Dungeon zu erhalten.

... ABER DENNOCH EMPFEHLENSWERT

An den epischen Geschichten aktueller Teile der Serie darf *Final Fantasy III* definitiv nicht gemessen werden, dafür ist der Plot zu belanglos. Trotzdem schafft es das RPG auch jetzt noch mühelos, die Spieler in seinen Bann zu ziehen. Das Gameplay ist immer noch hervorragend, die neu arrangierte Musik von Nobuo Uematsu ist ein Ohrenschmaus und die Inszenierung und Umsetzung absolut zeitgemäß, auch wenn der 3D-Stil auf dem DS sicher nicht jedermanns Sache ist. Insgesamt verwundert es, dass an dem Spiel der Zahn der Zeit so behutsam genagt hat. Fans der Serie sollten und werden ohnehin zugreifen, alle anderen müssen für sich entscheiden, ob sie der Ausflug in die Vergangenheit fesselt. Euch erwartet ein interessanter Trip in die Vergangenheit, der satte 30 Stunden dauern kann. ■

NETT Die Spezialangriffe eurer Kämpfer sind schön in Szene gesetzt. BILD: N-ZONE

SASCHA DOWIDAT
schult permanent um.

Ich hielt es ja kaum mehr für möglich, nun ist es doch geschehen. 17 Jahre nach dem NES-Debüt spiele ich doch noch den letzten Teil der *Final Fantasy*-Reihe, der mir gefehlt hat, und vervollständige mein Genre-Wissen. Leider bin ich etwas von der 3D-Optik enttäuscht, die auf dem DS nicht optimal umsetzbar zu sein scheint, da hätte ich mir grafisch eher so etwas wie *Children of Mana* gewünscht. Trotzdem ist *Final Fantasy III* nicht nur für Fans ein Muss.

FLORIAN BRICH
wartet lieber auf *Dragon Quest IX*.

Mag sein, dass sich alle Hardcore-Fans der Serie auf den fehlenden dritten Teil gefreut haben, ich bin ein klein wenig enttäuscht. Gemessen an den zeitgenössischen Rollenspielen wirkt *Final Fantasy III* alles in allem doch ein wenig angestaubt, darüber täuschen weder die runderneuerte Optik noch das (damals) innovative Job-System hinweg. Hardcore-Fans dürfen bedenkenlos zuschlagen, alle anderen sollten zur Sicherheit Probe spielen.

FINAL FANTASY III

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Magical Starsign

- Flexible Steuerung
- Hervorragend inszeniert
- Gutes Jobsystem
- Gameplay leicht angestaubt

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 83% SOUND 83%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **83%**

Retro-RPG im modernen Gewand – nicht nur für beinharte Fans interessant.

Fakten

- Umsetzung des Nintendo-64-Originals von 1997
- Vier neue Strecken können freigespielt werden
- Bis zu acht Spieler fahren mit einer Cartridge
- Auch Online-Rennen mit acht Fahrern
- Drei Speicherstände
- Rumble-Pak-Unterstützung

VIDEO AUF DVD

Diddy Kong Racing DS

Der Touchscreen, das fünfte Rad am Wagen?

SESAM … In jeder Welt ist ein Schlüsselsplitter verborgen. Hier gilt es, die Glocke bimmeln zu lassen. BILD: N-ZONE

AHOI! Das Streckendesign der fünf Welten ist sehr abwechslungsreich – hier driftet Tiny Kong in eine Piratenfregatte. BILD: N-ZONE

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Es ist ein ungeschriebenes Gesetz in der Videospielbranche: Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spielecharakter zum Kartfahren verdonnert wird, steigt proportional mit zunehmendem Erfolgsgrad. Auf dem Nintendo 64 hat's Mario vorgemacht – und er war nicht lange alleine auf der Piste. Schon im Winter 1997 preschte *Diddy Kong Racing* dem Rivalen *Mario Kart 64* hinterher und sicherte sich dank frei erkundbarer Spielwelt, neuer Fahrzeuge und des typischen Rare-Charmes die Pole-position. Wie viel von dieser ursprünglichen Faszination ist in *Diddy Kong Racing DS* übrig geblieben?

ALLES ANDERS?

Hinsichtlich des Umfangs bietet die Unterwegs-Version alle Zutaten, die das Original so beliebt machten: Ihr startet euer Abenteuer als einer von zwölf Fahrern, darunter die Sternchen Tiny, Diddy und Dixie Kong, und flitzt mit einem Kart, einem Flugzeug und einem Hovercraft auf einer recht kompakten, hübsch gestalteten Oberwelt herum. Von dort aus steuert ihr die fünf Welten mit mehr als 20 Strecken an – mit dieser raffinierten Design-Entscheidung verabschieden sich die Entwickler von der Linearität, die man normalerweise aus Rennspielen kennt. An anderen Stellen wird jedoch mit Innovationen gegeizt: Denn das, was auf der Piste abgeht, könnte glatt dem Handbuch „Funracer – leicht gemacht" entstammen: Acht Fahrer tummeln sich auf den nett, aber nicht übermäßig kreativ konstruierten Strecken. Der Sieger wird nach drei Runden ermittelt. Damit's nicht langweilig wird, ärgert man seine Gegner mit Ölpfützen und Raketen oder verschafft sich kurzzeitig Unverwundbarkeit. Was nach einer 08/15-Rennspielsause klingt, entpuppt sich in der Praxis jedoch als spaßige Alternative zu *Mario Kart DS*. Die Idee, dass man seine Items mit zwei weiteren Upgrades aufmotzen kann, war schon auf dem Nintendo 64 richtig genial: Aus einer herkömmlichen Rakete werden nach Aufsammeln der entsprechenden Ballons erst fünf Geschosse, dann ein zielsuchendes Objekt – der rote Schildkrötenpanzer lässt grüßen. In jeder Welt befindet sich zudem ein Schlüsselsplitter – nur wer alle findet, erhält Zugang zu ganz neuen Abschnitten. Auch die Oberwelt und die in schicken Echtzeitfilmchen erzählte Story rund um

LEICHT Die Bosslevels wurden stark vereinfacht – Zähneknirschen ade! BILD: N-ZONE

ZU DIENSTEN Trampeltier Taj ist euer Assistent auf der Oberwelt. BILD: N-ZONE

das Terrorschwein Wizpig unterstreichen den erhöhten Anspruch gegenüber *Mario Kart*. In Sachen Multiplayer hinkt Rare ebenfalls kaum dem Nintendo-Rivalen hinterher: Online-Duelle gegen acht Spieler, vier Arenen sowie Rennen mit einer Cartridge sind heute keinesfalls eine Selbstverständlichkeit, zumal der Mehrspielermodus wirklich Spaß macht. Doch irgendetwas fehlt der DS-Portierung – was ist es?

AUF TOUCHSCREEN KOMM RAUS

So paradox es klingen mag: Es ist der DS an sich, der den Spielspaß hin und wieder ins Stocken geraten lässt: Warum muss ich zum Ausführen des Turbostarts mit dem Stylus kreisförmige Bewegungen ausführen? Wo soll ich den Stift anschließend ablegen? Weshalb erkennt der Touchscreen nicht, wenn ich mit dem Daumen umherrotiere? Warum muss ich eine halbe Ewigkeit spielen, nur um mein Fahrzeug mit sinnarmen Upgrades zu versehen? Hat jemand Spaß daran, zum Antrieb des Hovercrafts zu Beginn des Rennens ins Mikro zu pusten? Und wer zum Henker hat sich die teuflisch schlecht spielbaren Touchscreen-Bosskämpfe ausgedacht? Wir wissen es nicht. Doch wenn man ganz klassisch auf der Piste unterwegs ist, macht *Diddy Kong Racing* verdammt viel richtig! Und wer sowieso am liebsten mit Freunden spielt, braucht sich um die vergeigten Touchscreen-Einlagen ohnehin nur beim Blitzstart zu scheren. Die Faszination ist auf irgendeine Art und Weise noch vorhanden. Für eine uneingeschränkte Kaufempfehlung hat Rare aber zu viele Design-Patzer begangen. ■

CHRISTOPH KRAUS
hat 64 Bit im Blut.

Diddy Kong Racing DS ist ein spaßiger Funracer – daran besteht kein Zweifel. Doch das Spiel scheitert am Anspruch der Entwickler, den Touchscreen auf Biegen und Brechen einzusetzen. Wenn ich ins Mikro pusten muss, um das Hovercraft anzutreiben, mag das noch vernünftig klingen – doch beim Umherwirbeln eines Propellers hört der Spaß auf. Da nehme ich lieber den N64-Dreizack-Controller in die Hand.

FLORIAN BRICH
steigt mit Mario in die Seifenkiste.

Ich stimme Christoph zu, dass die Touchscreen-Einlagen weniger gelungen sind. Für mich als Multiplayer-Zocker spielt das jedoch nur eine untergeordnete Rolle – einzig die Blitzstart-Sequenzen muss ich wohl oder übel in Kauf nehmen. *Diddy Kong Racing DS* gefällt dank des interessanten Streckendesigns und der charmanten Fahrer, ist aber qualitativ keine Alternative zur DS-Rennspiel-Referenz *Mario Kart DS*.

DIDDY KONG RACING DS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	20. April 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Mario Kart DS

- Umfangreicher Mehrspielermodus
- Neue Strecken und Fahrer …
- … aber ohne Banjo und Conker!
- Touchscreen-Einlagen misslungen

WERTUNG STEUERUNG 70% GRAFIK 78% SOUND 84%

MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **69%**

Ordentliche Umsetzung des N64-Originals mit alten Stärken, aber vermeidbaren Design-Mängeln

Die Touchscreen-Analyse

Welche DS-Elemente wurden gut ausgenutzt, was ist weniger gelungen? Wir verraten's euch!

Prinzipiell eine gute Idee, macht das Zerplatzen von Luftballons und Aufsammeln von Münzen in der Praxis nur bedingt Spaß. Frustrierend ist dieser Modus aber nicht. ★★★☆☆

Die größte Verschlimmbesserung: Um Kart oder Flieger beim Start einen Schub zu verleihen, müsst ihr ein Rotorblatt bzw. einen Reifen in Gang bringen. Äußerst nervig! ★★☆☆☆

Zusätzlich zu den Standard-Bosskämpfen gibt es die Touch Challenges, die mit dem Stylus gespielt werden. Hier wird euch die Fahrzeugkontrolle unnötig erschwert. ★☆☆☆☆

Witzig: Auf der Oberwelt könnt ihr Frösche mit dem Stylus platt drücken, Malrätsel lösen und Bäume schütteln. Eine nette Idee, die den Spielfluss nicht stört! ★★★★☆

Fazit: Der Touchscreen-Einsatz in *Diddy Kong Racing DS* ist gut gemeint, scheitert aber an der Umsetzung. Letztlich wirken viele vermeintliche Hardware-Raffinessen nur aufgesetzt.

Lost in Blue 2

Hungern statt Sonnenbaden – karibisches Paradies einmal anders!

Fakten

- Nutzt Touchscreen und Mikrofon
- Kann als Junge oder Mädchen gespielt werden
- 3D Welt mit viel Dschungel-Flair
- 3 Minispiele im drahtlosen Einzelkartenspiel
- Schnellspeicherfunktion

VIDEO AUF DVD

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Ein Sturm setzt der beschaulichen Seereise von Amy und Jack, den Hauptfiguren von *Lost in Blue 2*, ein jähes Ende. Ihr Schiff kentert und plötzlich finden sich die beiden auf einem entlegenen Eiland wieder. Bald müssen sie erkennen, dass das Leben dort kein Honigschlecken ist. Anstelle von Inselidylle erwartet euch der pure Überlebenskampf. Wahlweise spielt ihr als Junge oder Mädchen und habt den jeweils anderen im Schlepptau.

HAND IN HAND ZUM ERFOLG

Gemeinsam lassen sich große Felsen und Baumstämme bewegen, damit ihr die Insel weiter erschließen könnt. So findet ihr neue Nahrung und frisches Wasser für die Gestrandeten. Auf dem oberen Screen werden ihre Bedürfnisse angezeigt. Bleibt eines davon zu lange ungestillt, sinkt der Gesundheitszustand. Stirbt eine der Figuren, geht es zurück zu eurem letzten Speicherpunkt. Mit dem Stylus oder dem Steuerkreuz zieht ihr durch die tropische Welt, wühlt im Boden und rüttelt an Bäumen. Man weiß ja nie, wo sich neue Nahrung befindet. Doch Vorsicht: Giftige Pilze und bissige Schlangen sind eurer Lebenskraft nicht gerade dienlich. Habt ihr den Rucksack voller Zutaten wie Muscheln oder Seetang, geht's zurück in eure Wohnhöhle, wo ihr in einer improvisierten Küche den Kochlöffel – oder eigentlich den Stylus – schwingt. Welchen Effekt das Gekochte auf die Schiffbrüchigen hat, findet ihr nur im Selbstversuch heraus. Im Laufe eures Inselaufenthaltes entdeckt ihr viele Objekte und könnt etwa schon bald einen Speer für den Fischfang herstellen. Leider kommt das Spiel sehr langsam in Schwung. Zu Beginn führt die mangelnde Ausrüstung oft dazu, dass eine der Figuren mit dem Tod ringt. Ihre trägen Aktionen – speziell, wenn sie länger nicht geschlafen haben – bergen großes Frustpotenzial. Nur wer es langsam angeht und keine zu großen Spielfortschritte auf einmal erwartet, wird Spaß im technisch überzeugenden 3D-Dschungel haben. Dann ist lange Freude am Entdecken garantiert. Wem das zu wenig ist, der kann mit einem Mitspieler um die Wette Ziegen melken, Fische fangen oder Feuer machen. ■

HANNS PETER GLOCK
bevorzugt den geplanten Badeurlaub.

„Ich verhunger, ich verdurste …", dezent, aber beständig erinnern mich meine kleinen Schützlinge daran, dass sie knapp davor stehen, ihr Leben auszuhauchen. Erst nach etwa zwei Stunden habe ich den Dreh raus. Aber dann genieße ich es, durch den Dschungel zu streifen und den virtuellen Vögeln zu lauschen.

LOST IN BLUE 2

Genre:	Simulation
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Mai 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Animal Crossing Wild World

- Überzeugende Grafik und Sounds
- Gut genutzte DS-Steuerung
- Braucht lange, um in Fahrt zu kommen
- Mini-Spiele nur Beiwerk

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 85% SOUND 81%

MULTIPLAYER **61%** SINGLEPLAYER **80%**

Wer schnelle Erfolge sucht, lässt lieber die Finger von dem Titel. Für Survival-Fans aber attraktiv.

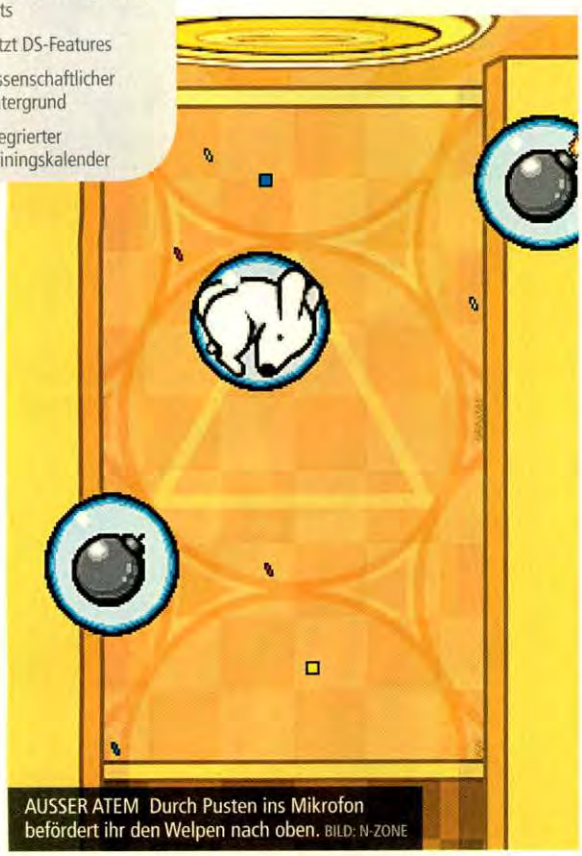
MUSCHELSUCHER Das ist kein romantischer Strandspaziergang, hier geht's ums nackte Überleben. BILD: N-ZONE

WETTKAMPF Ziegen melken, Fische fangen und Feuer machen – die Minispiele sind eher mau. BILD: N-ZONE

Mind Quiz – Your Brain Coach

Fakten

- 16 abwechslungsreiche Tests
- Nutzt DS-Features
- Wissenschaftlicher Hintergrund
- Integrierter Trainingskalender



AUSSER ATEM Durch Pusten ins Mikrofon befördert ihr den Welpen nach oben. BILD: N-ZONE

Haltet eure Gehirnzellen spielend auf Trab!

Dr. Kawashima ist Spielern der Touch! Generations sicherlich ein Begriff. Doch wer ist Dr. Osami Kajimoto? Dieser Wissenschaftler hat am Institut für allgemeine Medizinwissenschaften in Japan ein System zur Messung geistiger Ermüdung und Alterung entwickelt. Gemeinsam mit Sega adaptierte er dieses nun für den Nintendo DS – inklusive Trainings- und Entspannungsfunktion. Optisch und spielerisch erweist sich *Mind Quiz* als Mischung zwischen *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* und *Big Brain Academy*. Ein Comic-Männchen und ein Hund führen gemeinsam durch die Tests und das Training, stellenweise kommentiert eine sympathische Frauenstimme. Während die Tests aus einfachem Antippen von Zahlen und Buchstaben in der richtigen Reihenfolge bestehen, gestaltet sich das Training abwechslungsreicher. Ausmalübungen, Schieberätsel und die anderen Aufgaben unterhalten und aktivieren zugleich die grauen Zellen. Die Übungen mit Spracherkennung funktionieren leider nicht ganz so gut. Insgesamt ist der Titel jedoch mehr Minispielsammlung denn Gehirntrainer. Zu Letzterem fehlen *Mind Quiz* Disziplinen wie Merkaufgaben oder Rechenübungen. **(hpg)**

TEST

MIND QUIZ – YOUR BRAIN COACH

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Sega
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	28. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging

WERTUNG STEUERUNG 82% GRAFIK 35% SOUND 70%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **75%**

Spaßiger Titel, kommt aber nicht ganz an die Konkurrenz aus dem Hause Nintendo heran.

Yu-Gi-Oh! World Championship 2007

Fakten

- Mehr als 1.600 Karten
- Download-Service
- Inklusive 3 limitierter Sammelkarten
- Wi-Fi-Modus
- Kein RPG-Part

LIMITIERT Manche Duelle sind mit extravaganten Regeln versehen. Beispiel: ein Limit für Tributmonster. BILD: N-ZONE

Virtuelles Kartenlegen, Runde 3

Nachdem *Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller* vor knapp einem Monat erschien, kündigt sich auch schon der insgesamt dritte DS-Teil des japanischen Kartenkults an: *World Championship 2007*. Die Neuschöpfung unterscheidet sich jedoch in vielen Punkten stark von ihren Vorgängern. Der Rollenspielpart wurde komplett abgeschafft, wodurch der Fokus des Spieles einzig und allein auf den strategischen Duellen liegt – nervige Dialoge und die lästige Duellantensuche gehören somit der Vergangenheit an. Nur bleibt für Einzelspieler unterm Strich eben wirklicht nicht mehr und nicht weniger als die Kartenduelle. Begeistern hingegen kann die Wi-Fi-Unterstützung. Neben den herkömmlichen Online-Duellen gegen Spieler aus aller Welt hat Konami dem Titel eine fantastische Download-Funktion spendiert. So könnt ihr bei bestehender Internet-Verbindung neue Karten, CPU-Gegner und Puzzles herunterladen oder eure „Liste der limitierten und verbotenen Karten" aktualisieren. Sollte diese Download-Funktion in Zukunft wirklich konsequent von Konami unterstützt werden, steht dem Siegeszug von *Yu-Gi-Oh! World Championship 2007* zumindest online nichts mehr im Weg. **(fk)**

TEST

YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP 2007

Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	26. April 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.konami-europe.com
Alternativen:	Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 78% SOUND 79%

MULTIPLAYER **84%**

SINGLEPLAYER **74%**

Ohne Internet-Zugang ist die Luft schnell raus, das Online-Paket hingegen beinhaltet gigantisches Potenzial.

RUBBELN Die Steuerung erfolgt etwas unkomfortabel über den Touchscreen. BILD: N-ZONE

Bomberman Land Touch!

Bombenspaß mit Minispielen?

Bomberman bleibt *Bomberman*. Oder doch nicht? In seinem zweiten DS-Auftritt outet sich der kleine Sprengmeister als Minispiel-Fan und macht mit seinen Kumpanen eine abenteuerliche Pirateninsel unsicher. Dass der Einspielermodus dabei nicht an die klassische Battle-Variante heranreicht, versteht sich von selbst. Warum aber müssen wir mit dem kleinen Bomberman (neuerdings „Happy White" genannt) durch Rubbeln, Klopfen und Kreiseln belanglose Minigames knacken? Navigiert wird der explosive Protagonist ausschließlich per Stylus, indem ihr einfach in die entsprechende Richtung tippt. Allerdings hat die Steuerung hier mit einem Problem zu kämpfen, dem sich wahrscheinlich auch Links DS-Debüt stellen muss: Durch das konsequente Berühren des Touchscreens wird teilweise der halbe Bildschirm durch die eigene Hand verdeckt. Unpraktisch! Ansonsten bekommt ihr mit dem exzellenten Mehrspielermodus (mit Standard-Knopf-Bedienung) die gewohnte *Bomberman*-Kost vorgesetzt. Spielgeschwindigkeit, Items und Gameplay-Raffinesse bleiben zwar hinter dem Cube-Pendant *Generation* zurück, dies tut dem Party-Spaß jedoch keinen Abbruch. **(fk)**

TEST

BOMBERMAN LAND TOUCH!

Genre:	Action
Hersteller:	Rising Star Games
Entwickler:	Hudson
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	23. März
Spieler:	1-8
Web:	www.risingstargames.com
Alternativen:	Bomberman DS

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 78% SOUND 75%

MULTIPLAYER **86%** SINGLEPLAYER **68%**

Ein Bomberman der etwas anderen Art. Für Solisten eine Überlegung wert, Multi-Bomber greifen zu.

Gunpey

Musik trifft auf Geschicklichkeit

VIDEO AUF DVD

Fakten

- 9 Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- Musik-Editor
- Steuerung primär per Touchscreen

Was kommt dabei raus, wenn man das Klangspektakel *Electroplankton* mit dem Geschicklichkeitsklassiker *Tetris* mixt? Die Antwort: *Gunpey*. Das im Western-Stil gehaltene Musikspiel begeistert in erster Linie durch seine innovative Spielmechanik. Ziel ist es, die von unten nach oben rutschenden Linienfragmente so auszurichten, dass eine horizontale Verbindung vom linken zum rechten Spielfeldrand entsteht. Diese löst sich bei Fertigstellung auf und es hagelt Punkte. Erreicht euer gebasteltes Bildnis jedoch die obere Grenze, habt ihr verloren. Der Clou: Die verschiedenen Fragmente ermöglichen gigantische Strang-Kombinationen. Neben dem süchtig machenden Spielprinzip verhelfen dem Titel seine angemessene Spielmodi-Vielfalt, das stilvolle Charakter- und Leveldesign und nicht zuletzt der grandiose Soundtrack zur gelungenen Gesamtnote. Egal ob Disco-Beats oder Jazz-Einlagen – *Gunpey* deckt das gesamte Repertoire ab. Vollendet wird das Werk durch die netten Mehrspielermodi und den extrem komplexen Sound-Editor. **(fk)**

TEST

GUNPEY

Genre:	Musikspiel / Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Q Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	29. März
Spieler:	1-2
Web:	www.de.atari.com
Alternativen:	Electroplankton

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 76% SOUND 90%

MULTIPLAYER **83%** SINGLEPLAYER **80%**

Erfrischend anders und hochgradig motivierend. Freunde des Genres können hier nix verkehrt machen.

RHYTHMISCH Jazz-Experte Thomas hat einige fantastische Special-Moves auf Lager. BILD: N-ZONE

Bubble Bobble Double Shot

Vorschule auf Schnitzeljagd

Hochgradig kindgerecht und absolut gewaltfrei präsentieren sich die kleinen Schmusetiere Bub, Bob und Bubu in ihrem neuen DS-Auftritt. Auf der Suche nach einem geheimnisvollen Schatz schlagen sich die drei tapsigen Reptil-Helden durch ein zweidimensionales, althergebrachtes Jump&Run-Abenteuer. Warum ebendieses allerdings auf dem Nintendo DS stattfinden musste, wissen wohl nur der liebe Gott und die Entwickler selbst. Technisch wird das Handheld konsequent unterfordert – Grafik und Sound erinnern an schlechte GBA- oder SNES-Zeiten. Interaktive Features bleiben gänzlich ungenutzt. Obwohl sich nach bereits zehn Minuten Blasenschießen und Umherhüpfen Monotonie breit macht, wird das simple, kindgerechte Gameplay die angepeilte Altersgruppe – nämlich Vorschüler – zweifellos zufriedenstellen. **(fk)**

ANSTURM Zur Selbstverteidigung könnt ihr Blasen spucken. BILD: N-ZONE

TEST
BUBBLE BOBBLE ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Rising Star Games
Entwickler:	Marvelous Interactive
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	16. März 2007
Spieler:	1-3
Web:	www.risingstargames.com
Alternativen:	Yoshi's Island DS

WERTUNG STEUERUNG 59% GRAFIK 53% SOUND 48%

MULTIPLAYER **68%** SINGLEPLAYER **54%**

Mangelnde Spieltiefe versus kindgerechtes Gameplay. Für die ganz Kleinen unter uns.

Vegas Casino High 5!

Kopf, ich gewinne. Zahl, du verlierst!

Nachdem Nintendo mit *42 Spieleklassiker* bereits Erfolge auf dem Gebiet der virtuellen Glücksspiel-Simulationen erzielte, war es nur eine Frage der Zeit, bis andere Hersteller auf den fahrenden Zug aufspringen würden. Dies funktionierte bei den *Nintendogs*-Klonen schon nicht und geht auch mit *Vegas Casino High 5!* gewaltig in die Hose. Black Jack, Roulette, Money Wheel und einige andere Würfel- und Kartenspielchen werden allesamt mit dem Touchscreen oder per Spracheingabe gesteuert – beide Varianten funktionieren aufgrund mangelnder Präzision jedoch nur bedingt. Technisch stellt der Titel weder eine Augenweide noch einen Ohrenschmaus dar – lediglich die englische Sprachausgabe birgt gute Ansätze. Gespart wurde zudem am Umfang und dem nicht existenten Mehrspielermodus. Schade! **(fk)**

GEZINKT Optisch wirkt Vegas Casino High 5! recht mau. BILD: N-ZONE

TEST
VEGAS CASINO ...

Genre:	Glücksspiel
Hersteller:	Atari
Entwickler:	NEKO Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	1. Februar 2007
Spieler:	1
Web:	www.de.atari.com
Alternativen:	42 Spieleklassiker

WERTUNG STEUERUNG 55% GRAFIK 64% SOUND 70%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **60%**

Laue Glücksspielsammlung, die keine Alternative zu Nintendos Referenz darstellt.

Pogo Island

Partyspielsammlung ohne Reiz

Spannung, Spiel und Schokolade – und alles in einem Ei! So in etwa lässt sich *Pogo Island* beschreiben. In diesem kunterbunten Genre-Mix müsst ihr eure auf einer Insel gestrandeten Freunde durch das Absolvieren diverser Partygames, wie etwa *Solitär, Phlinx* oder *Squelchies*, retten. Logisch, gell? Von „Story" darf folglich keine Rede sein. Gesteuert wird per Stylus, was in der Praxis auch recht gut funktioniert. Dicke Minuspunkte kassieren allerdings die englischen Bildschirmtexte. Denn diese lassen sich bei fehlender Sprachkenntnis einfach nicht mit Disziplinen wie „Wörterraten" vereinbaren. Die restlichen Partygames sind solide, ragen jedoch in keiner Weise aus der Masse hervor, sodass unterm Strich nicht mehr als eine nette Minispielsammlung herauskommt, der sowohl ein Vierspieler-Modus als auch die nötige Portion Dauermotivation fehlt. **(fk)**

SOLITÄR Minispiele wie diese gibt es für den DS zur Genüge. BILD: N-ZONE

TEST
POGO ISLAND

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	29. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	42 Spieleklassiker

WERTUNG STEUERUNG 71% GRAFIK 73% SOUND 70%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **67%**

Passabler Genre-Mix, dessen Zweispieler-Modus den größten Trumpf darstellt.

TMNT

Grünlinge abgerutscht!

Noch vor ihrem nächsten Leinwandauftritt machen die vier Kult-Koopas der 80er-Jahre sämtliche Videospiel-Plattformen unsicher. Dass hierbei der DS nicht fehlt, versteht sich von selbst. Doch wenngleich Leonardo, Michelangelo, Donatello und Raphael auf Wii und GBA zumindest einen passablen Eindruck machen, fällt das Doppelbildschirm-Abenteuer gnadenlos durch. Die extrem linearen Jump&Run- und Kampfpassagen trotzen jeglichem Anspruch – selbst Anfänger werden bei dem „Bleibe am leuchtenden Punkt stehen und drücke den Sprung-Knopf"-Prinzip hoffnungslos unterfordert. Wirkliche Spieltiefe entfaltet sich zu keiner Zeit. Lediglich die solide grafische Gestaltung ist eine Erwähnung wert. Aber selbst hartgesottene Turtles-Fans sollten sich überlegen, ob sie nicht doch lieber zur Game-Boy-Alternative greifen. **(fk)**

HÜPFER Nur an leuchtenden Punkten kann man springen. BILD: N-ZONE

TEST
TMNT

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	13. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.ubi.com
Alternativen:	Super Mario 64 DS

WERTUNG STEUERUNG 48% GRAFIK 69% SOUND 62%

MULTIPLAYER **51%** SINGLEPLAYER **42%**

In einer Schneekugel herrscht mehr Bewegung als in diesem Spiel. Finger weg!

Schach

Das Spiel der Könige für die Reise

Was wären Games wie *Age of Empires* oder *Advance Wars* ohne Schach, die Urmutter aller Strategiespiele. Independent Arts Software hat sich des Spiels der Könige angenommen und eine Version für den Nintendo DS gezaubert. 15 Schwierigkeitsstufen und unterschiedliche Varianten schärfen das taktische Denken. Nachspielbare historische Partien und Rätsel sorgen für eine Vielschichtigkeit, welche die Schach-Version in *Nintendos 42 Spieleklassiker* nicht bietet. Im Multiplayermodus können zwei Personen an einem DS oder mit zwei Geräten und jeweils einem Spielmodul gegeneinander antreten. Am besten spielt sich der Titel mit dem Stylus. Knopf- und Sprachsteuerung überzeugen weniger. Die grafische Präsentation ist zweckmäßig und ohne Highlights. Mit L und R kann das Spielfeld gedreht werden. Für Schach-Freunde ein Fest. **(hpg)**

HISTORISCH So sah es 1851 im Spiel Anderssen vs. Mayet aus. BILD: N-ZONE

TEST
SCHACH

Genre:	Strategie
Hersteller:	dtp Entertainment AG
Entwickler:	Independent Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	14. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.dtp-young.com
Alternativen:	42 Spieleklassiker

WERTUNG (STEUERUNG / GRAFIK / SOUND) 84% / 50% / 56%

MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **74%**

Wer mehr als eine Schach-Simulation sucht, greift zu Nintendos Spielesammlung.

Dogz

Bei Fuß, Hündchen!

Jedes Kind wünscht sich ein Haustier. Im Leben des kleinen Protagonisten von *Dogz* wird dieser Traum erfüllt. Als Junge oder Mädchen dürft ihr einen kleinen Welpen aus der Zoohandlung mit nach Hause nehmen und ihn dann per Knopfdruck umsorgen. Touchscreen und Mikrofon werden auch eingesetzt, aber eher spärlich. Zwar könnt ihr per Stimmeingabe mit dem Hund interagieren, doch dabei kommt kein lebendiges Spielgefühl auf. Außerdem macht es wenig Spaß, durch das Haus und die Umgebung zu streifen. Die Grafik erscheint im Vergleich zur Game-Boy-Advance-Version nur etwas verbessert und entspricht mitnichten DS-Niveau. Obwohl das Spiel versucht, durch Niedlichkeit zu punkten, kommt das Miniaturhündchen auf dem Touchscreen nicht an Nintendos Hunderudel heran. Das bietet mehr Unterhaltung. **(hpg)**

KOMM! Der Hund muss auf seinen Namen hören. BILD: N-ZONE

TEST
DOGZ

Genre:	Simulation
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	MTO
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	27. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.petz.com
Alternativen:	Nintendogs

WERTUNG (STEUERUNG / GRAFIK / SOUND) 75% / 50% / 48%

MULTIPLAYER **50%** SINGLEPLAYER **57%**

Mehr Fokus auf den Hund und eine DS-adäquate Optik wären wünschenswert gewesen.

Shrek Smash 'n' Crash Racing

Shrek verschreckt Racing-Fans.

Beim Versuch, Mario & Co. im Fun-Racing-Genre vom Podest zu stoßen, haben Shrek und seine Freunde aus der Märchenwelt bereits auf dem Game Boy versagt. Nun versuchen sie es auch auf dem Nintendo DS und scheitern erneut kläglich. Der einzige Pluspunkt des Titels ist wohl die Optik. Alle 24 Rennstrecken und 12 Charaktere sind in solider 3D-Grafik modelliert. Sonst krankt das Spiel aber an allen Ecken und Enden. Die deutschen Sprachsamples sind von minderer Qualität und wiederholen sich in einer Frequenz, die an den Nerven zerrt. Streckendesign und einsetzbare Items sind ebenso schlecht durchdacht wie die träge Steuerung. Außerdem trifft man mit den Wurfgeschossen kaum Gegner, da ihr Einsatz relativ schwer ist. Auch in puncto Multiplayer bleibt das Wettrennen weit hinter *Mario Kart DS*: Dieser ist nur im Mehrkartenmodus möglich. **(hpg)**

BOXENSTOPP Fiese Kisten behindern eure spaßlose Hatz. BILD: N-ZONE

TEST
SHREK S. 'N' C. RACING

Genre:	Fun-Racer
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Torus Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	14. Februar 2007
Spieler:	1
Web:	www.activisionvip.de
Alternativen:	Mario Kart DS

WERTUNG (STEUERUNG / GRAFIK / SOUND) 55% / 74% / 45%

MULTIPLAYER **50%** SINGLEPLAYER **55%**

Der Oger Shrek muss sich im Rennen gegen Mario auf allen Systemen geschlagen geben.

Triff die Robinsons

Leise Reise durch die Zeit!

Der neue CGI-Unterhaltungsfilm von Disney hinterlässt auch auf dem Nintendo DS seine Spuren. Als Wilbur Robinson macht ihr Vergangenheit und Zukunft unsicher. In dreidimensionalen Arealen müsst ihr forschen und mit eurem futuristischen Arsenal an Waffen und Hilfsgegenständen anspruchslose Rätsel lösen. Ihr bewegt euch durch allerlei Welten, ballert mit Energiewaffen auf mechanische Gegner oder zerstört historische Monumente. Die Steuerung über den Touchscreen ist etwas umständlich, aber bei der Charakter- und Levelgestaltung haben die Entwickler gute Arbeit geleistet. Das beigepackte Minispiel für ein bis zwei (Multi-Karten-Modus) Spieler erinnert an *Breakout* und sorgt für Hektik. Fans des Kinofilms werden vermutlich ihre Freude daran haben, alle anderen sind mit einem ordentlichen Action-Adventure wie *Lunar Knights* besser bedient. **(hpg)**

AMEISENSCHRECK? Die Zeitlinie ist durcheinandergeraten. BILD: N-ZONE

TEST
TRIFF DIE ROBINSONS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Disney Interactive Studios
Entwickler:	Avalanche Software
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	28. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.disney.de
Alternativen:	Lunar Knights

WERTUNG (STEUERUNG / GRAFIK / SOUND) 75% / 78% / 45%

MULTIPLAYER **56%** SINGLEPLAYER **64%**

Es gibt eine Menge bessere Spiele, aber weitaus schlechtere Filmumsetzungen.

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Die nächste Generation DS-Spiele

Zahlreiche wichtige DS-Ankündigungen in diesem Frühjahr deuten an, wie der DS-Markt wächst und reift. Zum einen wäre da Tecmos Detektivspiel, das sich nicht an den jungen Zocker wendet, sondern an ältere, eher unerfahrene Spieler, die vielleicht gerade ihr Gehirn-Jogging beendet haben und nun etwas Neues spielen wollen. Laut Tecmos Verkaufsdaten sind etwa 30 Prozent der DS-Besitzer über 40 Jahre alt, was etwa fünf Millionen Nutzern entspricht. Und diesen Markt zu erreichen, den Nintendo mit den *Touch! Generations*-Titeln schuf, wird der Schlüssel für eine rosige Zukunft des DS sein.
Ebenso wichtig ist Square Enix' Entscheidung, eine Sammlung von „Non-Games" unter dem Markennamen *DS:Style* einzuführen. Neben den Gamer-Serien wie *Dragon Quest* oder *Final Fantasy* zeigt dieser Schritt, wie sehr der DS den Markt verändert hat. Zu den angekündigten Titeln zählen Reiseführer für Italien, Frankreich und Taiwan, ein Titel mit Gärtner-Bezug oder mit dem Thema Klassische Musik. Während Nintendo das Konzept des spielerischen Lernens etabliert hat, werden nun viele Drittthersteller auf diesen Zug aufspringen und eine noch breitere Auswahl an solchen Spielen schaffen. Hoffentlich folgen noch mehr Publisher diesem Trend.

NEWS-TICKER

ONLINE-RPG MACHT DICHT Das Onlinerollenspiel *Homeland* für den GameCube wird am 31. April seinen Online-Service beenden. Der Titel wurde von Chunsoft entwickelt und war etwa zwei Jahre lang online spielbar.

DS-SPIELE DOMINIERTEN 2006 In einer jüngsten Erhebung der meistverkauften Spiele 2006 konnte der DS eindrucksvoll zeigen, wie er den Markt beherrscht. Ganze acht Plätze unter den Top-10 wurden von DS-Spielen belegt – allen voran *Pokémon Diamant/Perle* auf Platz eins.

DS-VERBOT IM FLIEGER Aufgrund möglicher negativer Auswirkungen der drahtlosen DS-Kommunikation hat das japanische Verkehrsministerium die Benutzung des Handhelds in Flugzeugen verboten. Allerdings gilt dieses Verbot nur für Start und Landung.

Kyotaro Nishimura Suspense New Detective Series

Ein ganz besonderes Krimi-Abenteuer

ADVENTURE | **Hersteller:** Tecmo, **Termin:** 2007 (Japan), **Web:** www.tecmogames.com

Tecmo bringt unter Mithilfe von Japans Top-Thrillerautor Kyotaro Nishimura eine neue Art Adventure auf den DS. Obwohl der Autor bei uns eher unbekannt ist, genießt er in Japan enorme Popularität und hat nicht nur die Story zum Spiel geschrieben, sondern dessen ganze Entwicklung begleitet. Die Geschichte folgt im üblichen Kriminalstil der Rolle von Isshin Arata, der den Tod seines Vaters aufklären will.

Im Spiel könnt ihr euch zwischen einer langen und einer kurzen Version entscheiden. Die lange Mission ist das Herzstück, bei dem ihr die Spielfigur steuert, der Story folgt und Hinweise sucht, um die mysteriösen Fälle des Spiels aufzuklären. Dabei wird ein spezielles System names „Cut in Panel" genutzt, wobei verschiedene Bilder angezeigt werden. Ihr entscheidet euch für bestimmte Bilder, die verdächtig aussehen, um sie genau zu untersuchen. Sämtliche Eingaben erfolgen dabei über den Stylus.

Der kurze Modus kommt ins Spiel, wenn man nicht die Zeit für das normale Spiel hat. Er besteht aus verschiedenen Puzzles, die jeweils nur etwa fünf Minuten zum Lösen erfordern. Natürlich haben sie einen Bezug zur Handlung und mit jeder gelösten Aufgabe kommt ihr der Identität des Mörders näher. Beispielsweise müsst ihr einen Fahrplan lesen, um zu berechnen, ob es für jemanden möglich war, in einer gewissen Zeit von A nach B zu fahren. Oder ihr schaut euch den Bauplan eines Hauses an und zeichnet die mögliche Route des Mörders ein. Klingt das nicht unheimlich spannend? **(wh/sst)**

INVESTIGATIV Neben dem Lösen von Puzzles müsst ihr auch Zeugen befragen. BILD: TECMO

Ninja Gaiden: Dragon Sword

Entfesselt die Mächte der Ninja auf dem DS!

ACTION | **Hersteller:** Tecmo, **Termin:** Herbst 2007 (Japan), **Web:** www.tecmogames.com

Die DS-Umsetzung der populären Spielereihe wird vor allem mit dem Stylus gesteuert und bietet jede Menge Action in beeindruckenden Kulissen. Um die Hardware des DS voll auszureizen, entschied man sich, die Eingabe per Stylus in allen Situationen zu ermöglichen. Beim Spielen hält man den DS seitwärts – wie bei *Hotel Dusk*. Auf dem linken Bildschirm werden Karten und Infos eingeblendet, während auf der rechten Seite alle Aktionen ausgeführt werden. Indem ihr auf entfernte Gegner tippt, schleudert ihr Wurfsterne. Horizontale oder vertikale Striche lösen Schwertangriffe aus. Zusätzlich gibt es magische Ninja-Attacken, die durch das Malen bestimmter Symbole ausgelöst und durch schnelles Reiben des Touchscreens aufgeladen werden können. Anders als die geradlinige Natur vieler Handheldspiele wird der Titel viele verschiedene Schauplätze bieten und unterschiedliche Kameraperspektiven nutzen. Außerdem lassen sich allerlei Wände erklimmen, was die Bewegungsfreiheit erhöht. Die R-Taste dient als eine der wenigen Tasten zur Verteidigung. Außer für Bossgegner sollte diese Taste aber kaum nötig sein. **(wh/sst)**

OPULENT Die Grafik wirkt durch die Kombination von 2D und 3D sehr sauber und detailliert. BILD: TECMO

Bling Bling

Nicht nur die inneren Werte zählen.

HARDWARE | **Hersteller:** Nintendo/Swarowski, **Web:** www.nintendoworldstore.com

SCHMUCKER DS Diese edlen Handhelds kosten je sagenhafte 600 Dollar. BILDER: GONINTENDO.COM

Bis Weihnachten ist es ja noch ein paar Tage hin, doch es ist bekanntlich nie zu früh, sich ein paar Gedanken über die Geschenke für Freunde und Verwandte zu machen. Für den Videospieler, der ansonsten wirklich schon alles hat, bietet Nintendo in seinem Vorzeigeladen Nintendo World in New York wahrlich exklusive DS-Systeme an, die mit funkelnden Kristallen verziert sind. Vier zusammen mit dem Schmuckhersteller Swarowski entwickelte Motive stehen zur Auswahl: Mario, Link, Yoshi mit Baby Mario und das Logo von Nintendo World. Der Preis: schlappe 600 Dollar. Richtig, für das Geld kriegt ihr normalerweise nicht nur einen, sondern gleich vier DS-Systeme – aber nur mit dem ganz normal-schnöden Kunststoff-Deckel. Ihr wollt wissen, was es mit dem Super-Mario-Bros.-DS auf sich hat? Tja, der ist leider unverkäuflich. Dabei sieht er mindestens so cool wie die anderen aus. **(ra)**

Hände hoch!

Joytech präsentiert eine Lightgun im Eigenbau.

HARDWARE | **Hersteller:** Joytech, **Termin:** unbekannt, **Web:** www.joytech.net

PRAKTISCH ODER UNNÜTZ? Joytechs Pistolen-Adapter Sharp Shooter für die Wiimote und den Nunchuk-Controller. BILD: JOYTECH

Was sieht auf den ersten Blick aus wie eine Wii-Lichtpistole, ist aber in Wahrheit nur eine Art Adapter, mit dessen Hilfe man Wiimote und Nunchuk-Controller zur einer Pistole zusammenstecken kann? Der Sharp Shooter von Joytech, der auf der firmeneigenen Webseite in den höchsten Tönen gepriesen wird: „Funktioniert auch mit LCD- und Plasma-Bildschirmen, ist leicht und benötigt keine Kabel oder Batterien." Kunststück, denn schließlich handelt es sich ja nur um ein weißes Stück Plastik. Ob Joytech als Tochterfirma von Take Two Interactive dieses wohl eher als Gimmick zu verstehende Stück Plastik in Vorfreude auf den Wii-Nachfolger eines in Deutschland indizierten Actiontitels verkauft? Wir wissen es nicht, werden aber auf jeden Fall versuchen, ein Testexemplar des Sharp Shooters zu organisieren und auf seine Güte zu prüfen. **(ra)**

AKTUELLES AUS DEN USA

ROLAND AUSTINAT berichtet.

Ein Frühling ohne E3

In den letzten zehn Jahren wurde es für mich im April stets ernst: Spielehersteller wollten angerufen, Termine vereinbart, Interviewpartner ausgemacht und Hotelzimmer gesucht werden. Denn schließlich startete Mitte Mai in schöner Regelmäßigkeit die Megamesse E3 mit Hunderten von neuen Spielen und spannenden Hardware-Präsentationen. In diesem Jahr sieht's anders aus: Die bisherige E3 gibt's nicht mehr, vom geräumig-großen Messezentrum in Los Angeles wird alles in Hotelzimmer und einen Flugzeughangar in Santa Monica verlegt. Oh, und die neue E3 findet Mitte Juli statt, nur wenige Wochen vor der Games Convention. Ich bin gespannt, ob das neue Konzept aufgeht und ob wir auch in Zukunft Bilder wie die kilometerlange Schlange vor dem Nintendo-Stand zu sehen bekommen – schön wär's ja.
Die an dieser Stelle üblichen Klagen über in San Francisco noch immer ausverkaufte Nintendo-Konsolen erspare ich mir diesmal und bin verhalten gespannt auf die Versprechen von EB Games und GameStop, im April wieder Wiis im Laden zu haben. Mir erst mal egal, denn ein Freund aus Deutschland war so nett, einen DS Lite für mich zu kaufen und mir zuzuschicken. Mit dem frisch erstandenen US-Ladegerät steht also spannenden Sitzungen daheim und unterwegs nichts mehr entgegen. Danke, Fabian!

NEWS-TICKER

MARIO AUF APPLE Na gut, ganz legal ist die Nummer nicht. Doch ein paar Hardware-Bastlern gelang das Kunststück, den jüngst in den USA erschienenen Apple-TV-Medienserver zu hacken. Jetzt spielt das rund 300 Dollar teure Gerät nicht nur Videos auf dem Fernseher ab, die auf dem PC seines Besitzers lagern, sondern wird selbst zum Computer – und damit laufen auf dem System auch Programme wie Emulatoren und damit sogar *Super Mario Bros.*, wie ein Apple- und Nintendo-Fan unlängst demonstrierte.

GO, GITARRE GO! Es ist raus: das Musikspiel *Guitar Hero III* wird für Wii erscheinen. Allerdings gibt es keine innovative Wii-Steuerung, sondern die bekannte Plastik-Gitarre.

Super Paper Mario

Fakten

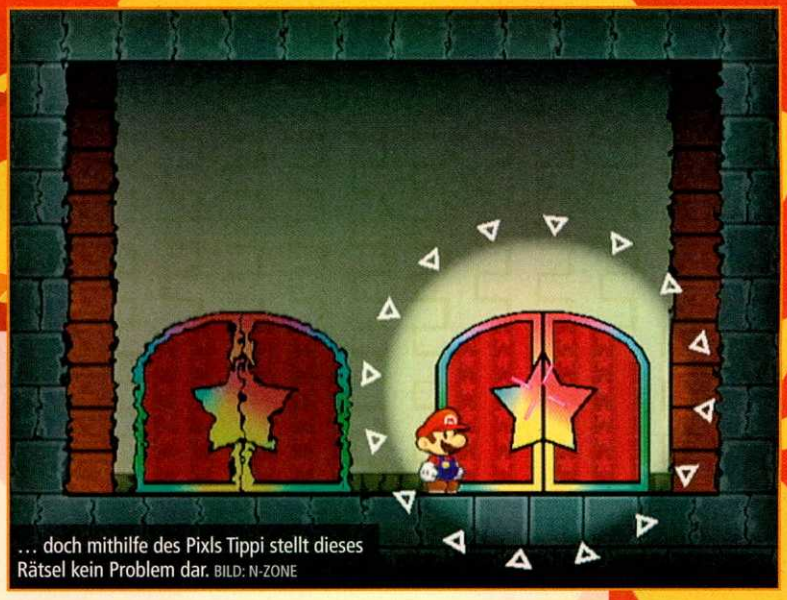
- Mix aus RPG und Jump & Run
- Wii-Remote wird quer gehalten
- Nutzt Pointer-Funktion
- Ursprünglich als Cube-Spiel geplant
- 16:9-Modus
- 8 Kapitel

Wer glaubt, 2D und 3D lasse sich nicht vereinbaren, ist auf dem Holzweg.

VIDEO AUF DVD

85%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

SACKGASSE? Die versteckte Tür ist für das normale Auge nicht sichtbar … BILD: N-ZONE


… doch mithilfe des Pixls Tippi stellt dieses Rätsel kein Problem dar. BILD: N-ZONE

AUTOR: FELIX KOTHE

Die Spieleserie *Paper Mario* stand bislang immer für Rollenspiele allererster Güte. Der selbstironische Humor, das hochkomplexe Kampfsystem und der witzige Papier-Grafikstil machten die bisherigen N64- und GameCube-Ableger zu außergewöhnlichen Spielerfahrungen. Mit dem Wii-Sequel findet der bisher größte Gameplay-Umbruch der Serie statt. Denn in *Super Paper Mario* kehrt der pummelige Klempner zu seinen Wurzeln zurück: dem Jump&Run-Genre.

EINE NEUE MACHT

Wieder einmal wurde die holde Schönheit und Herrscherin des Pilz-Königreiches, Prinzessin Peach, verschleppt. In neun von zehn Fällen zeichnet Oberschurke Bowser dafür verantwortlich – diesmal jedoch nicht! Während der Koopa-King in seiner Festung vor sich hinvegetiert, erfahren Mario und Luigi vom gekidnappten Blaublut und machen sich sogleich auf die Suche. In der Vermutung, dass Bowser hinter der x-ten Entführung der Prinzessin steckt, kämpft sich das Klempner-Duo bis zu dessen Schloss durch. Dort angekommen, macht die versammelte Meute zum ersten Mal Bekanntschaft mit dem neuen Oberfiesling des Pilz-Königreiches: Count Bleck. Dieser erlangte mithilfe eines verzauberten Buches übernatürliche magische Kräfte und outet sich sogleich als Entführer der Prinzessin. Nachdem Bleck seine Macht eindrucksvoll in Form eines interdimensionalen Strudels, der alle Anwesenden bis auf Mario verschlingt, unter Beweis gestellt hat, nimmt das Abenteuer seinen Lauf.

VON A NACH B

In letzter Sekunde wird der pummelige Papier-Klempner von Tippi, einem sogenannten Pixl, gerettet. Der kunterbunt leuchtende Schmetterling wird fortan an eurer Seite verweilen und hin und wieder hilfreiche Tipps zum Besten geben, ganz im Stil von Links kleiner Fee Navi. Doch dazu später mehr.

So findet sich Mario in der Stadt Flippside wieder. Dort werdet ihr vom weisen Zauberer Merlon in die grundlegende Geschichte eingeweiht. Demnach stiftet Finsterling Count Bleck mitsamt seinen Schergen richtig dick Unheil und nur vier Helden, angeführt von Mario, können die drohende Apokalypse abwenden. Dazu muss das sich im Spielverlauf komplettierende Quartett jedoch acht „Reine Herzen" finden, denen die Macht innewohnt, das Dunkel zu bannen. Nachdem ihr die ellenlangen Einführungsdialoge überstanden habt, könnt ihr endlich selber Hand anlegen. Ausgangspunkt und Oberwelt stellt die aus mehreren Stockwerken bestehende und mit zahlreichen skurrilen Einwohnern versehene Papier-Stadt Flippside dar. Diese bietet euch alles, was ihr zum Bestreiten eurer Queste benötigt: ein Hotel, in dem ihr Lebensenergie regenerieren könnt, einen Shop, welcher sämtliche Items wie heilende Pilz-Shakes oder vernichtende Ice Storms zum Erwerb anbietet, und natürlich viele kleine Einwohner, die immer einen flotten Spruch auf den Lippen oder nützliche

» Das markanteste Feature von Super Paper Mario stellt das Flippen dar. «

EINSAM Der größte Nerd, den es je gegeben hat: Chamäleon Francis. BILD: N-ZONE

VERWIRRT Der kleine Pixl Boomer spürt noch Nachwirkungen seiner Gefangenschaft. BILD: N-ZONE

FLORIAN BRICH
mit Mario im Marionettenland

Bei *Super Paper Mario* bin ich mit großer Freude losgezogen, doch mit fortschreitender Spieldauer machte sich ein wenig Ernüchterung breit. Die Flipp-Idee, das Charakterwechseln und die Lupe finde ich sehr gut, doch das Gameplay hängt irgendwie zwischen Jump & Run und Action-Adventure fest. Häufiges Backtracking, teils schleppende Dialoge und halbgare Rätsel sind Makel, die ich von Nintendo so nicht gewohnt bin. Davon abgesehen beweisen die Designer wieder in jeder Minute, wie sich mit wenigen Grafik-Mitteln eine ganz eigenständige Atmosphäre zaubern lässt. Reifen Zockern, die nicht völlig in Mario, Peach und Bowser vernarrt sind, rate ich allerdings, lieber auf *Super Mario Galaxy* zu warten.

SPEED Die sogenannte Speed Flower bewirkt, dass ihr doppelt so schnell lauft wie normal. BILD: N-ZONE

» Der erhoffte Überflieger ist Super Paper Mario nicht geworden. «

Tipps in petto haben. Mit anderen Worten: alles, was ein Rollenspiel eben braucht. Infolge der Weitläufigkeit besagter City ergeben sich allerdings recht viele Laufwege, die spätestens nach dem zehnten Mal Hin- und Herhetzen in eine simple „Von A nach B"-Schnitzeljagd ausarten.

SPRINGEN UND RENNEN

Hauptelement von *Super Paper Mario* stellen die Jump&Run-Passagen dar. Diese werden in Kapitel unterteilt und sind mit je vier Unterlevels versehen. Thematisiert ist jeder Abschnitt anders – Welt 1-1 orientiert sich beispielsweise an klassischen Mario-Jump&Runs, während im späteren Verlauf Festungen, Unterwasser-Areale und Wüstengebiete erkundet werden wollen. Dabei ist die Spielumgebung stets gespickt mit zahlreichen Feinden, Items, Blöcken, Röhren und vielem mehr. Altbekannte Gumbas, Koopas und Schnapp-Piranhas sind ebenso mit von der Partie wie Pilze, Blumen und Sterne. Doch auch gänzlich unbekannte Neuschöpfungen feiern mit Marios erstem Wii-Auftritt ihren Einzug in die Videospielwelt. So machen bombenschluckende Raupen oder funkelnde Weltraumschlangen dem Papier-Klempner das Leben schwer.

Das markanteste Feature von *Super Paper Mario* stellt jedoch das Flippen dar. Sobald ihr diese Fähigkeit erst einmal erlernt habt, seid ihr stets imstande, die herkömmlichen 2D-Levels mit einem Druck auf den A-Knopf in eine dreidimensionale Darstellung zu switchen. Somit erschließen sich nicht nur neue Wege, sondern werden auch verborgene Fragezeichen-Blöcke und versteckte Höhenunterschiede erkennbar. Diese Fähigkeit bleibt jedoch allein Mario vorbehalten.

Ein weiterer wichtiger Gameplay-Aspekt findet sich in den sogenannten Pixl-Kreaturen wieder. Diese kleinen Helfershelfer verfügen über unterschiedliche Eigenschaften, mit denen ihr euren Protagonisten entweder dünner werden lasst, um durch enge Felsspalten zu gelangen, oder per Hover-Fähigkeit über bedrohliche Stacheln gleiten könnt. Allerdings kann euch neben dem Schmetterling Tippi immer nur ein weiterer Pixl begleiten, was häufiges „Menü-aufrufen-und-wechseln" zur Folge hat. Apropos Tippi: Der kleine Navi-Verschnitt kann sich in eine überdimensionale Lupe verwandeln, mit der ihr per Pointer-Funktion so ziemlich alles, was sich auf dem Bildschirm befindet, näher betrachten und scannen könnt.

SEBASTIAN STANGE
hatte seinen Spaß.

Super Paper Mario funktioniert nur dann, wenn man bereits einige Mario-Games gezockt hat und in der Welt der Videospiele zu Hause ist. Für Veteranen also ist es nur zu empfehlen. Wer hier sein allererstes Videospiel sucht, sollte überlegen, ob er nicht lieber zuerst die Mario-Klassiker probiert. Sonst würde er sich in *Super Paper Mario* ganz schön verloren fühlen. Alle anderen dürfen seelenruhig zugreifen.

16 BIT Sterne machen Mario nicht nur unbesiegbar, sie lassen ihn sogar auf zehnfache Größe anschwellen. BILD: N-ZONE

DUNKLE SEITE DER MACHT Count Bleck und seine Gehilfin Nastasia schmieden finstere Pläne. BILD: N-ZONE

Controller-Check

Einen Papierflieger falten ist einfach. Doch wie sieht's mit der Handhabung von Mario & Co. aus? Unser Controller-Check verrät's!

A-Knopf
Flippen: Steuert ihr Mario, könnt ihr mit einem Druck auf den A-Knopf eure Umgebung flippen.

Plus-Knopf
Pause: Damit ruft ihr das Menü auf und könnt Items nutzen oder den Charakter bzw. Pixl wechseln.

Minus-Knopf
Steuerung: Damit werft ihr einen Blick auf das Steuerschema.

1-Knopf
Pixl: Mit dem 1-Knopf setzt ihr die Spezialfähigkeit eurer Pixl ein.

2-Knopf
Springen: Schrecken aller Koopas und Gumbas: der gute, alte Sprung.

Kombination: 1- & 2-Knopf
Schnellmenü: Mit diesem Shortcut könnt ihr die Charaktere oder Pixl wechseln. Funktioniert gut!

Pointer
Tippi: Mit dem Pointer könnt ihr eure Umgebung scannen.

Bewegungssensor
Items: Besondere Items setzt ihr mit einfachem Schütteln ein. Ist Mario eingeschlummert, könnt ihr ihn hiermit wachrütteln.

JUMP & RUN TRIFFT AUF RPG

Habt ihr ein Kapitel absolviert, steht euch der Kampf mit einem Endgegner bevor. Die Bosse sind mit der richtigen Taktik relativ leicht zu bewältigen – hinterher winkt euch ein „Reines Herz" als Belohnung. Zurück in Flippside dient ebenjenes wertvolle Schmuckstück dazu, ein Portal zu einem neuen Kapitel zu öffnen. An dieser Stelle setzen dann meistens die Rollenspielelemente ein. Denn bevor ihr das nächste Areal betreten könnt, müssen belanglose Suchaufgaben gelöst werden. Dieses Schema zieht sich durch das ganze Spiel und wirkt – wenngleich immer lustig inszeniert und mit neuen Einfällen versehen – für sich betrachtet doch recht monoton.

Abwechslung hingegen kommt ins Spiel, sobald ihr eure Party mit neuen Charakteren bereichert. Wo selbst die weitesten und höchsten Sprünge des Superklempners nichts mehr bringen, hilft Prinzessin Peachs Schirm weiter. Einmal aufgespannt, segelt ihr damit mühelos und unbeschadet über größere Abgründe. Echsenkönig Bowser hingegen grillt jegliche Widersacher mit seinem Flammenodem. Der Wechsel zwischen den verschiedenen Charakteren geht schnell und leicht von der Hand und unterbricht den Spielfluss kaum.

Im Gegensatz zu den Vorgängern wurde das Levelsystem etwas zurückgeschraubt. Zwar erhaltet ihr weiterhin durch jeden besiegten Feind, jede gesammelte Münze und jedes eingesetzte Item Erfahrungspunkte, doch teilen sich eure Helden einen Level- und HP-Stand. Somit besteht der einzige Unterschied zwischen Mario und Co. in den charakterspezifischen Fähigkeiten wie Sprunghöhe, Kraft, Tempo und Special-Moves.

PAPIER MIT STIL

Das Hauptaugenmerk liegt zweifelsohne auf der grafischen Gestaltung. Natürlich wurde der Papier-Stil der Vorgänger beibehalten; das komplette Leveldesign wirkt jedoch dermaßen elegant, teilweise so einfach und simpel, dass der Geschmack mancher Spieler hin und wieder auf eine harte

CRISTOPH KRAUS
mag flache Witze. Und Flach-Mario.

Bei mir prallen zwei Wellen aufeinander: Ich stehe nicht auf rundenbasierte Gefechte, bin aber ein riesiger Mario-Fan. Und diesmal bin ich hier wie in meinem Element! Die Jump&Run-Passagen spielen sich super und werden durch perfekt pointierte Gags aufgelockert. Die Augen eines Endgegners sind zum Beispiel im Stil des Wii-Shop-Kanal-Ladekreises gehalten – ein Brüller! Dennoch: Das Gequatsche dazwischen ist öde und die Musik törnt mich überhaupt nicht an. Aber egal, ich muss weiterspielen!

SCHLAGFERTIG In diesem Bosskampf geht es um schlagfertige Wortgefechte. Ist Peach um eine Antwort verlegen? BILD: N-ZONE

HOLDE MAID Peach durchquert die gefahrvollen Levels elegant per Schirm. BILD: N-ZONE

Auf ins Zocker-Paradies!

Wenn der Superklempner und seine Freunde mal die Nase von Abenteuern voll haben, können sie bei ein paar netten Runden in der Spielhalle entspannen. Die muss allerdings erst gefunden werden. Ein kleiner Tipp: Es lohnt sich, in jedem Haus in Flippside einmal die 3D-Ansicht zu wählen. Insgesamt drei Minispiele stehen zur Auswahl, wobei ihr bei guten Ergebnissen Jetons gewinnen könnt. Die wiederum lassen sich gegen tolle Items eintauschen.

EINGANG Der Weg zur Spielhalle führt durch eine versteckte Röhre. BILD: N-ZONE

Vergiss mich nicht!

Hierbei handelt es sich um ein Memory-Spiel. Zu Beginn werden alle Karten für eine Sekunde gezeigt, dann müsst ihr Paare finden. Doch Vorsicht! Ihr habt pro Runde nur drei Fehlversuche und die Karten tauschen manchmal ihre Plätze.

FIES In höheren Stufen wechseln die Karten oft ihren Platz. BILD: N-ZONE

Geisterhaus-Patrouille

Dieses Minispiel erinnert stark an den Schießstand aus *Wii Play*. Ihr müsst alle Geister treffen, bevor sie euch zu nahe kommen und schaden. Ab und zu könnt ihr sogar hilfreiche Items einsammeln, etwa Dauerfeuer oder zusätzliche Leben.

ZIELWASSER Gegen diese Geister sind schnelle und präzise Treffer nötig. BILD: N-ZONE

Die Wipp-Insel

Eine spaßige Spielidee. Mittels Wii-FB neigt ihr die Insel, auf der Mario steht. Dadurch rennt der Klempner nach links und rechts. Es gilt nun, ihn vor herabfallenden Gegnern zu bewahren und eine gewisse Zahl leckerer Desserts aufzusammeln.

NASCHKATZE Auf der Wipp-Insel muss Mario Desserts sammeln. BILD: N-ZONE

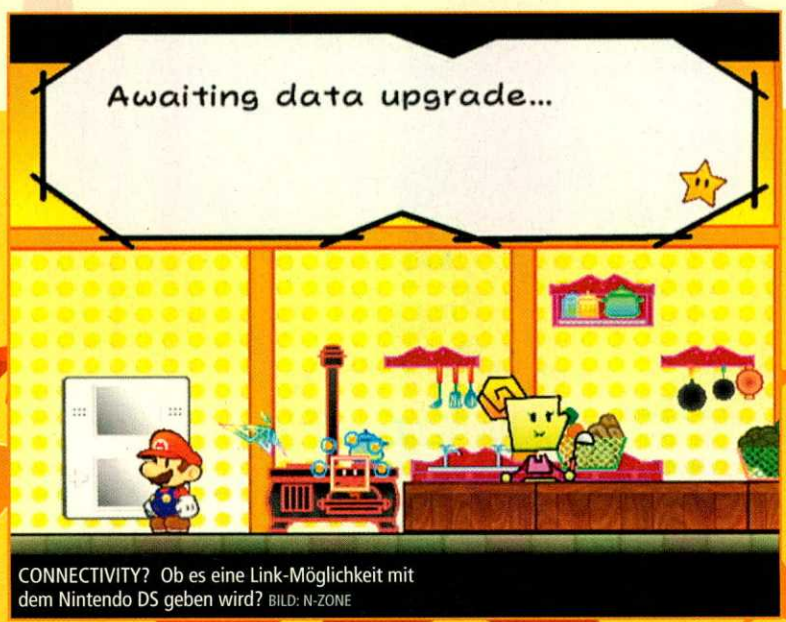
FREIHEIT Kaum sind die Gitterstäbe verschwunden, ist Carrie nicht mehr zu bremsen. BILD: N-ZONE

Probe gestellt werden. Wenn Mario durch die aus riesengroßen Pixeln bestehende Kanalisation springt, wirkt das zwar extrem stylish und es kommt fantastisches Retro-Feeling auf, doch tendiert der Aufwand, den die Entwickler beim Designen besagter Abschnitte betrieben haben, gen null. Unbestreitbar genial hingegen ist die Möglichkeit, den italienischen Pizza-Liebhaber durch den allseits beliebten Stern zu einem 16-Bit-Giganten anschwellen zu lassen. In Gestalt dieser brutal-groben Pixelform könnt ihr Gegner jeglicher Art plattwalzen – Röhren oder Steinblöcke stellen kein Hindernis mehr dar. Allerdings ist diese Verwandlung nur von geringer Dauer, sodass ihr schon nach kurzer Zeit in eure Ursprungsform zurückwechselt.

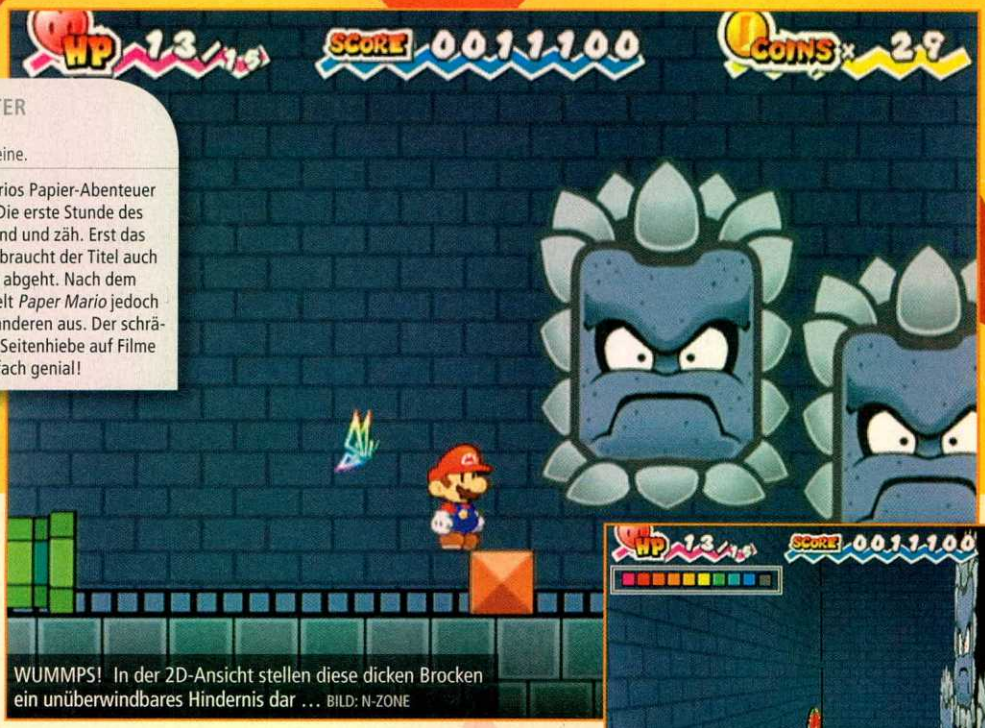
Weniger gelungen ist die soundtechnische Untermalung. Das typische Mario-Gedudel haben wir in anderen Spielen schon schöner gehört und die neu hinzugekommenen Melodien überzeugen nur ansatzweise. Schade, denn die Soundeffekte passen wirklich wie der Koopa in den Panzer und tragen einen großen Teil zum atmosphärischen Mario-Feeling bei.

GROBER SCHERENSCHNITT?

Was *Super Paper Mario* genau wie schon die N64- und GameCube-Vorgänger auszeichnet, ist der superbe Humor. Egal ob Bowser über offene Schlosstüren schimpft, Peach sich den Liebeserklärungen eines nerdigen Chamäleons entziehen muss oder die putzigen Pixl bei ihrer Befreiung aus der Schatztruhe jedes Mal laut „FREEDOM!" schreien – hier bleibt kein Auge trocken. Zudem beinhaltet der Titel unzählige Anspielungen auf die Film- und Videospielebranche. Alles in allem erreicht die amüsante Präsentation zwar



CONNECTIVITY? Ob es eine Link-Möglichkeit mit dem Nintendo DS geben wird? BILD: N-ZONE



WUMMPS! In der 2D-Ansicht stellen diese dicken Brocken ein unüberwindbares Hindernis dar … BILD: N-ZONE

… dreidimensional gesehen machen die Wummps allerdings recht wenig her. BILD: N-ZONE

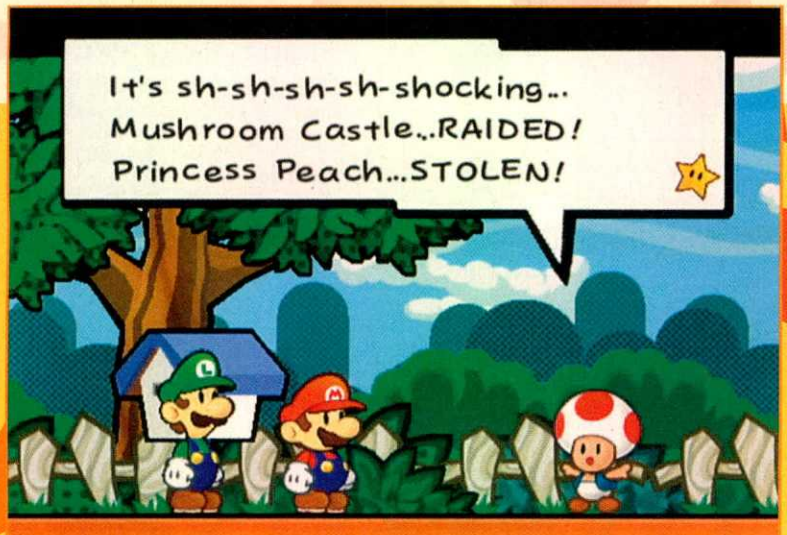
HANNS PETER GLOCK
sucht Marios Beine.

Meine Vorfreude auf Marios Papier-Abenteuer wurde anfangs getrübt. Die erste Stunde des Spiels fand ich unspannend und zäh. Erst das schleppende Intro, dann braucht der Titel auch noch lange, bis es richtig abgeht. Nach dem ersten Zwischenboss spielt *Paper Mario* jedoch einen Trumpf nach dem anderen aus. Der schräge Humor und die vielen Seitenhiebe auf Filme und Videospiele sind einfach genial!

nicht das hohe Niveau eines *Mario & Luigi Superstar Saga*, reichlich Unterhaltung ist jedoch garantiert.

Was sorgt dafür, dass *Super Paper Mario* seine Sache gut, aber eben nicht perfekt macht? Da wäre zum einen der schon fast dreist niedrige Schwierigkeitsgrad. Wer *New Super Mario Bros.* schon zu einfach fand, wird im Papier-Abenteuer des Bärtigen gnadenlos unterfordert. Allem Anschein nach sollte die angepeilte Zielgruppe schon bei zehn Jahren enden. Das liegt nicht zuletzt daran, dass selbst bei den einfachsten Rätseln Hilfestellungen gegeben werden. Ein weiterer Kritikpunkt ist die künstlich in die Länge gezogene Spielzeit. In nahezu jedem Kapitel gibt es an den Haaren herbeigezogene Backtracking-Passagen, die einfach keinen Spaß machen. Hinzu kommen die elenden „Laufe von A nach B, wieder zu A, dann zu C"-Parts, welche mit der Zeit schon etwas auf die Nerven gehen.

Doch trotz der vielen, teilweise sehr markanten Kritikpunkte überwiegen die guten Aspekte ohne Mühen. Das Flipp-Feature macht Spaß, das Leveldesign ist durchdacht und die Gags kommen gut an. Der erhoffte Überflieger ist *Super Paper Mario* zwar nicht geworden, doch etabliert sich der Klempner bei seiner Wii-Premiere schon mal im grünen Bereich. Bleibt zu hoffen, dass *Super Mario Galaxy* Ende dieses Jahres noch einen draufsetzt. ■



ALARM Wie so oft fungiert der kleine Pilzkopf Toad als Alarmglocke. BILD: N-ZONE

FELIX KOTHE
will auch einen Pixl.

Nachdem mich *Die Legende vom Äonentor* eher kalt ließ, war ich umso begeisterter von *Super Paper Mario*. Jump & Runs sind ja sowieso 'ne feine Sache, aber die Einbindung von RPG-Elementen macht das Ganze noch mal einen Tick spannender. Enttäuscht hat mich jedoch der Schwierigkeitsgrad. Derartig unterfordert wurde ich selten von einem anderen Spiel. Schade, wo doch die wirklich cleveren Features reichlich Potenzial für mehr bieten.

SUPER PAPER MARIO

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Sprache:	Englisch
Sprachbarriere:	Mittel
Europa-Termin:	3./4. Quartal 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	New Super Mario Bros.

- ↗ Gute RPG-Jump&Run-Balance
- ↗ Göttlicher Humor
- ↗ Geniales Flipp-Feature
- ↙ Schwierigkeitsgrad trotzt jedem Anspruch

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 81% SOUND 80%

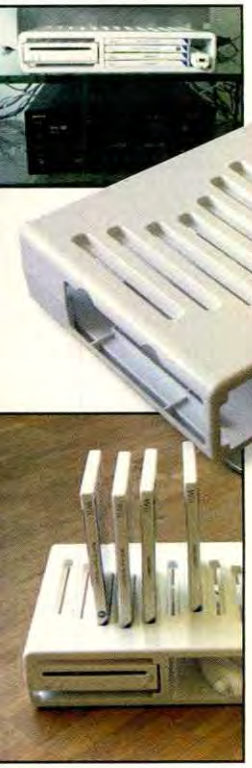
MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **85%**

Extravaganter Genre-Mix mit spaßigen Ideen und klasse Humor. Für Mario-Fans ohnehin Pflicht!

Madcatz System Stacker

Praktische Aufbewahrungsmöglichkeit für eure Wii



ANSEHNLICH Dank der gängigen Maße lässt sich der System Stacker wunderbar in ein Hi-Fi-System integrieren. BILD: N-ZONE

Dank dem System Stacker aus dem Hause Madcatz könnt ihr eure Wii wunderbar in euer Heimkino-System integrieren – sofern dieses den gängigen Maßen von Receivern oder DVD-Playern entspricht. Vom Design her ist diese Aufbewahrungsmöglichkeit natürlich im Look der Wii gehalten und bietet zudem seitlich Aussparungen für eure GameCube-Controller und Memory-Karten. Alleine stehend macht der Stacker einen etwas klobigen und überflüssigen Eindruck – vor allem, wenn ihr eure DVD- und Spiele-Hüllen in die Aussparungen an der Oberseite steckt, trägt dies nicht unbedingt positiv zur Optik dieses Aufbewahrungssystems bei.

TEST

SYSTEM STACKER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Mad Catz
Info-Telefon:	0947-80920
Web:	www.madcatz.com
Preis:	Ca. € 20,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- Sichere Aufbewahrungsmöglichkeit
- Maße wie gängige Hi-Fi-Komponenten
- Alleine stehend etwas sinnfrei
- Wirkt nicht hochwertig

WERTUNG ★★☆☆☆

Wer seine Wii stimmig in sein Hi-Fi-System integrieren will, ist mit dem Stacker gut beraten – alleine stehend wirkt er etwas überflüssig.

Speed-Link Komponenten- & RGB-Kabel

Günstige Alternative, zum Dritten …

Nachdem bereits Snakebyte und Mad Catz günstige Wii-Strippen anbieten, sind nun die Komponenten- und Scart-Kabel von Speed-Link bei uns eingetroffen. Beide sind mit ihrem schicken Design und der hochwertigen Verarbeitung den Nintendo-Originalen zumindest optisch überlegen. Jedoch sind beide Kabel mit einer Länge von 170 cm etwas kurz, was zu Problemen bei der Verkabelung führen könnte. Bei der Bildqualität liegen ohnehin alle erhältlichen Kabel sehr nah beieinander und auch die Speed-Link-Strippen enttäuschen nicht. Einen kleinen Makel haben aber beide Kabel: Beim Komponentenkabel sind die Audiokabel nicht gesondert markiert und das Scart-Kabel bietet – wie auch die Konkurrenz – keine gesonderten Audioausgänge. Besitzer von Heimkino-Anlagen warten auf die Lösung von Bigben, die dieses Feature bieten wird.

SOLIDE Die Verarbeitung des Kabels lässt keine Wünsche offen. BILD: SPEED-LINK

TEST

SPEED-LINK COMPONENT CABLE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Speed-Link
Info-Telefon:	01805-125133
Web:	www.speed-link.com
Preis:	Ca. € 20,-
Preis-Leistung:	Gut

- Schickes Design
- Hochwertige Verarbeitung
- Audioanschlüsse nicht gekennzeichnet
- Mit 1,7 Metern recht kurz

WERTUNG ★★★★☆

KNAPP Mit 1,7 Metern könnte das Kabel zu kurz für manche Zwecke sein. BILD: SPEED-LINK

TEST

SPEED-LINK SCART RGB CABLE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Speed-Link
Info-Telefon:	01805-125133
Web:	www.speed-link.com
Preis:	Ca. € 20,-
Preis-Leistung:	Gut

- Schickes Design
- Hochwertige Verarbeitung
- Mit 1,7 Metern recht kurz
- Kein separater Audioausgang

WERTUNG ★★★★☆

Günstige und qualitativ solide Alternative zum Original. Leider sind beide Strippen mit 170 cm doch etwas kurz geraten.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
Cube Pad	Controller	Speed-Link	€ 13,-	★★★★☆
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★☆☆☆
Brooklyn Booster XXL	Lenkrad	Vidis	€ 60,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★☆
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★☆
Memory Card XXL	Speicherkarte	Madrics	€ 17,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
MP3-Player	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★☆☆☆
Xploder Cheat Saves	Zubehör	NBG	€ 50,-	★★★☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆

LESERBRIEFE

Neben Geburtstagsgrüßen erhielten wir einen Brief, in dem ein Hardcore-Zocker seinen Frust ablässt.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Alles Gute zum Geburstag! Esst nicht zu viel Kuchen!
STEPHAN MOSER

Wo bleiben neue Spiele von Drittherstellern?
DAVID POMMERICH

Die Virtual-Console enttäuscht mich, da sie nur emuliert. Auf der Xbox 360 sind Retro-Games viel besser aufbereitet.
TORSTEN MÜLLER

Ich will unbedingt *Mario Strikers Charged* gegen die Redaktion spielen!
TONI KARSCH

Wie kommt ihr bei *Twilight Princess* auf 100 Spielstunden? Mir reichten 38!
SVEN

GEBURTSTAGSGRÜSSE

Hallo N-ZONE-Team,
erst mal möchte ich euch zum 10-jährigen Jubiläum gratulieren. Herzlichen Glückwunsch, alles Gute und macht weiter so! Ich fand's schon schade, dass Udo gegangen ist und jetzt ist auch noch mein Lieblingsredakteur neben Christoph gegangen. Schade, dass Fabian nicht mehr dabei ist, er hat die N-ZONE über eine sehr lange Zeit mitgeprägt. Ich kann aber auch verstehen, dass er sich seinen Jugendtraum bzw. -wunsch erfüllen möchte. Fabian, auch von mir alles Gute für die Zukunft und viel Glück! Es war 'ne schöne Zeit mit dir und deinen Artikeln! Schade, dass ich nicht bei euch in der Redaktion war. Der Eierlikörkuchen den Christoph für Fabian gebacken hat, wäre nicht vor mir sicher gewesen. Ich kann Sebastians Blick auf dem Foto in der aktuellen Ausgabe gut nachvollziehen.

Sonnige Grüße aus der Knut-Metropole Berlin,
ARISTIDES GRAMMENOS

SORGEN EINES HARDCOREGAMERS

Hallo N-ZONE,
Ich, seit ca. 19 Jahren Nintendo-Fan, bin von der Wii von Nintendo maßlos enttäuscht. Der Grund dafür ist, dass Nintendo die Hardcore-Gamer ignoriert. Für die Wii gibt's kaum richtige Spiele, stattdessen haufenweise Minispielkram, der zwar Spaß macht, aber halt nur kurzzeitig. Und der eine Toptitel *Twilight Princess* ist viel zu leicht geraten, besonders die Endgegner. Möglich, dass *Zelda* für totale Anfänger eine Herausforderung ist, für die Hardcore-Gamer ist der Schwierigkeitsgrad geradezu lächerlich und mindert den Spielspaß. Der nächste Punkt sind die Third-Party-Spiele. Es ist traurig anzusehen, wie viele gute Spiele auf Xbox 360 und PS3 aufblühen, während die dazugehörigen Wii-Versionen in den Mülleimer gehören. Ich bin bestimmt kein Grafikfanatiker, aber Hardware-Power spielt nun mal auch eine Rolle und da versagt die Wii auf ganzer Linie. Ich denke sogar, dass die schwache Hardware der Wii die problematische Situation des GameCube und dessen schlechten Third-Party Support noch verschärft. Die innovative Steuerung kann das auch nicht ändern. Zum Schluss noch ein Wort zur Wii-FB. Als anfangs über die Wii berichtet wurde, war ich von der neuartigen Steuerung sehr beeindruckt und habe mir oft vorgestellt, wie genial das werden könnte. Inzwischen hat sich bei mir aber Ernüchterung eingestellt. Die Wii-FB ist viel zu träge und ungenau und kann gegen ein Joypad oft nicht mithalten. Mal sehen, was *Metroid Prime 3* da bringt. Und warum wird der Spieler zur Benutzung der Wii-Fernbedienung gezwungen? Der Wii-Version von *Zelda* hätte es gut getan, wenn man dem Spieler die Wahl gelassen hätte, ein GameCube-Pad zu nutzen. Aber das läuft da wohl wie beim DS. Da wird der Stylus-Einsatz auch oft in die Spiele hineingezwungen. Hoffentlich wird wenigstens das neue *Smash Brothers* nicht von der Fernbedienung heimgesucht. Ich hoffe, dass Nintendo in diesem Jahr noch die Kurve kriegt und die Wii nicht zu einer Plattform für Minispielchen verkommt.
EUER TREUER LESER REINER

MEHR ZELDA!

Hi N-ZONE-Team,
erst mal ein ganz großes Lob an euch und euer Heft, ihr seid wirklich super. Das Heft sieht gut aus, ist sehr informativ und eure Witze lockern das ganze schön auf. Ihr seid das beste Heft, das ich kenne. Doch nun etwas über *Zelda: Twilight Princess*, dass die 97% wirklich verdient. Es ist wirklich ein geiles Spiel! Super Grafik, tolle Story, einfach top. Jedoch glaube ich, dass es noch besser hätte werden können. Mir ist nach mehrmaligem Anschauen der offiziellen

Trailer aufgefallen, dass bestimmte Dinge geändert oder gestrichen wurden. Z. B. war im ersten Trailer ein Gegnertyp mit einer Art Hammer und großen Zähnen zu sehen, der später im fertigen Spiel aber nicht mehr auftaucht. Was macht es für einen Sinn, so etwas zu verwerfen? Ein neuer Gegnertyp hätte dem Spiel sicher nicht geschadet. Oder im zweiten Trailer sieht man Link, wie er versucht, vor der großen Spinne wegzurennen. Ich war total darauf gespannt als ich *Zelda TP* zockte, doch im fertigen Spiel wurde dies in einen lahmen und nicht gerade fordernden Bosskampf geändert. Ich bin der Meinung, dass das Wegrennen dem Spiel einen zusätzlichen Schliff gegeben hätte, worauf sich sicher auch viele andere Zelda-Fans gefreut hätten. Die Entwickler wären sicher in der Lage gewesen, daraus etwas Hübsches zu zaubern. Es sind so ein paar Dinge, die Nintendo herausgenommen hat, die das Spiel aber durchaus verbessert hätten. Trotzdem ist *Zelda: Twilight Princess* ein grandioses Spiel geworden und auch ihr seid spitze! Macht weiter so!

CHRISTIAN

EASTEREGG IN KORORINPA

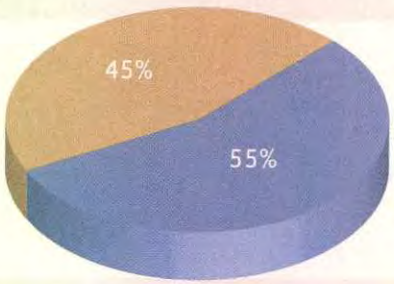
Hallo liebes N-ZONE-Team,
mir ist beim Spielen von *Kororinpa* etwas Interessantes aufgefallen. Wenn ihr in der Nachtstadt auf den Hintergrund achtet, ist dort ein Gebäude zu sehen, auf dem Bomberman zu sehen ist. Daneben ist noch ein Gebäude auf dem „16shot" zu lesen ist. Das ist eine Andeutung auf den Videospieler Takahashi Meijin, der sich in Japan dank seiner Fähigkeit, 16-mal pro Sekunde einen Button zu drücken, einen Namen machen konnte. Später taufte Hudson die Spielfigur aus *Adventure Island* auf seinen Namen – allerdings nur in Japan.
Schönen Gruß ans ganze Team und macht weiter so!

KAY SCHREIER

EASTEREGG Bomberman und „16shot" sind in Kororinpa versteckt. BILD: N-ZONE

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

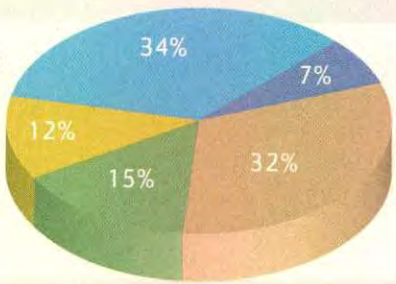


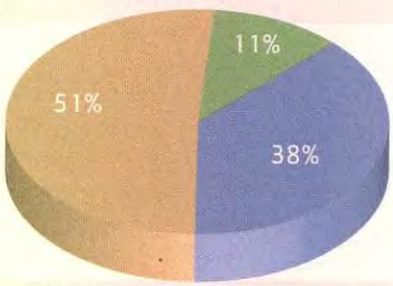
Wäre eine Wii mit integriertem DVD-Player für euch interessant?

- Ja, das fänd ich toll!
- Nein, kein Interesse.

Welche Sportart zockt ihr in Wii Sports am liebsten?

- Baseball
- Bowling
- Boxen
- Golf
- Tennis



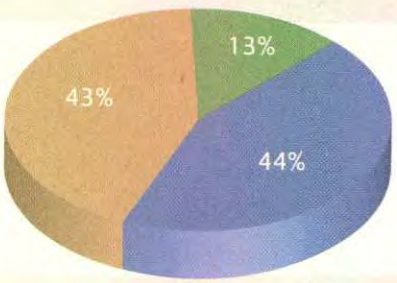


Interessieren euch die Virtual-Console-Spiele?

- Ja klar, Retro-Games sind toll!
- Ja, aber nur die Spieleperlen.
- Nein, ich mag die aktuellen Games lieber.

Der Meinungskanal ist seit einiger Zeit für Wii verfügbar. Euer Fazit?

- Sehr gut! Ich habe meinen Spaß damit.
- Eine nette Spielerei, mehr nicht.
- Für mich ein nutzloser Kanal.



Nutzt ihr den Nachrichtenkanal der Wii?

- Ja, täglich.
- Ja, etwa wöchentlich.
- Ja, aber recht selten.
- Nein, nie.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

DETAILFRAGE ZU PHANTOM HOURGLASS

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ihr macht wirklich eine tolle Arbeit – vor allem der Importtest zu *Fire Emblem* in der letzten Ausgabe hat mir super gefallen. Weiter so! Krass, dass ihr selbst bei japanischen Versionen den Durchblick habt. Ich würde das nie schaffen. Eine Frage habe ich aber an euch: Ich bin auf *Zelda: Phantom Hourglass* gespannt wie ein Flitzebogen und mich würde interessieren, was man mit seinem Schiff alles anstellen kann. Könnt ihr mir helfen und mir das japanische Menü aus dem Screenshot übersetzen, den ich euch mitgesendet habe?

MARVIN

Hi Marvin,
nichts leichter als das! Wir haben für dich die deutschen Bezeichnungen der Bildschirmoptionen in einen Screenshot eingebaut. Wie du siehst, kannst du den konkreten Kurs deines Boots wohl wirklich nur mit dem Stylus auf die Karte malen und in der 3D-Fahrt lediglich anhalten oder weiterfahren. Übrigens ist das Menü auf Screenshots der US-Version ein wenig anders gestaltet und es gibt zwei Geschwindigkeiten für das Schiff zur Wahl. Welche Variante wird es wohl ins finale Spiel schaffen?

ÜBERSETZT Die Schaltflächen auf diesem japanischen Screenshot der Schiffspassagen haben wir für euch übersetzt: Sie stehen für „Menü" (1), „Vorwärts" (2), „Rückwärts" (3) und „Seeweg" (3). BILD: NINTENDO

DREI FRAGEN ZUR WII

Hi N-ZONE,
ich hätte da ein paar dringende Fragen rund um die Wii:
1.) Ist derzeit für kommende Wii-Games, außer bei *Mario Strikers Charged*, ein Onlinemodus geplant?
2.) Arten Vierspieler-Modi auf der Wii eigentlich zu buchstäblichen „Fuchtel-Kämpfen" aus (was der Übersichtlichkeit ja wohl nicht zugute kommt) oder läuft da noch alles ganz ruhig ab?
3.) Kann ich wirklich jede erdenkliche Webseite mit dem Internetkanal der Wii besuchen?
Wie steht es damit, wenn ich diverse Videos oder Programme herunterladen möchte? Ist es auch möglich, E-Mails zu verschicken, etwa über www.gmx.net? Wie sieht's mit Chatprogrammen aus?

So, jetzt hab ich euch genug mit Fragen gelöchert. Zeit für die letzten Worte: Macht weiter wie bisher, ihr seid spitze! :-)

STEPHAN

Hallo Stephan,
1.) Sehr viele Wii-Spiele sind nicht angekündigt, die auch online spielbar sein werden. Da wären *Mario Strikers Charged, Pokémon Battle Revolution* und *Batallion Wars 2*, die Nintendo Wi-Fi unterstützen werden. Ansonsten müssen wir hoffen, dass der Onlinemodus bald für mehr Spiele angekündigt wird – gerade bei *Super Smash Bros. Brawl* wäre das der Hammer, oder?
2.) Das kommt ganz aufs Spiel an. Hektische Spiele, wie etwa Tennis bei *Wii Sports* können durchaus etwas chaotisch werden und sind auf engem Raum schwer spielbar. Viele Multiplayer-Games – etwa Ego-Shooter oder Rennspiele – arbeiten aber mit sehr viel subtileren Gesten und Bewegungen. Die kann man bequem und ohne Stress zusammen zocken.
3.) Mit dem Internetkanal kannst du nahezu jede Webseite zumindest ansehen. Allerdings kannst du keine Dateien runterladen. Flash wird nur bis Version 7 unterstützt und Chats gehen teilweise, sind aber extrem unkomfortabel zu bedienen. Zum entspannten Schmökern im Internet taugt der Wii-Internetkanal aber allemal!

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Das N-ZONE Plus-Abo!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 79, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-Plus-Abo.
... oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
Am 30. Mai 2007 stehen wir euch **zwischen 16 und 17 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und lasst euch dort registrieren.

ProMii-Wettbewerb

Zeigt eure kreative Ader und baut das beste ProMii!

In unserem ProMii-Wettbewerb seid ihr aufgefordert, einen vorgegebenen Prominenten so gut wie möglich als Mii nachzubauen. Witz und Kreativität kommen bei der Jury besonders gut an, das Mii muss also nicht ultrarealistisch sein. Wenn ihr mit der Mii-Erstellung fertig seid, macht ein Foto davon und sendet es unter dem Betreff „ProMii" an redaktion@n-zone.de. Vergesst nicht, eure Adresse in der Mail anzugeben! Derjenige, der unserer Meinung nach den Promi des Monats am besten getroffen hat, darf sich über ein tolles Spiel freuen. Sollten zwei oder mehr exakt gleiche Gewinner-Miis eintreffen, entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir ein ProMii von Rock-Röhre Nina Hagen. Andreas Schienagel aus Arberg hat dabei das schönste ProMii eingsendet. Uns gefielen vor allem der überzeichnete Comic-Look und die ausdrucksstarken Augen. Herzlichen Glückwunsch, Andreas!

Als Nächstes erhöhen wir den Schwierigkeitsgrad und verlangen ein ProMii-Duo von euch, weil beide einfach zusammengehören: Bud Spencer und Terence Hill!

Einsendeschluss: **18. Mai 2007**

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Need for Speed Carbon (Wii)

MATCHPOINT Nina Hagens Tennis-Tipp: Kreischen, bis der Gegner aufgibt. BILD: PRIVAT

WANN KOMMEN DIE DEMOS?

Hallo N-ZONE-Team,
ich wollte von euch wissen, wann denn endlich Wii-Demos kommen. Angekündigt wurde das doch angeblich. Könnt ihr die dann nicht vielleicht auf DVD packen? Und wie soll das eigentlich gehen? Ich kann mir gut vorstellen, dass der Speicher der Wii ganz schnell voll sein wird mit Demos und VC-Spielen. Was dann? Hat Nintendo da schon irgendwas dazu angekündigt?
MALTE

Hi Malte,
tja, das mit den Demos ist bei Nintendo schon immer eine ganz besondere Sache. Anders als bei Sony und Microsoft gibt es weder ein „offizielles Magazin" mit Demos, noch Demos im Shop-Kanal. Aber Nintendo scheint die Zeichen der Zeit richtig zu deuten und Wii-Demos wurden „irgendwann" versprochen. Höchstwahrscheinlich wird man sie über einen Wii-Kanal herunterladen können. Entweder werden Demos auch von SD-Cards laufen oder es gibt irgendwann eine USB-Festplatte. Da können wir aber nur raten. Bis dahin sind wir genauso gespannt wie du!

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

Videospiele bringen jede Menge Spaß und sind zu Recht unser Hobby. Doch wann zockt man zu viel? Im N-ZONE-Forum überlegte „nintendihnio" sich daher, wann man spielesüchtig ist. Hier die besten Antworten!

nintendihnio

Man ist spielesüchtig, wenn...

... man bei seinem Haustier den Aus-Schalter sucht.

... wenn Licht der Todfeind ist.

... Essen unwichtig ist.

... wenn ein A auf dem Daumen ist.

... wenn du denkst, dass Pilze deine Größe erhöhen.

... wenn du keine Angst vor dem Tod hast, weil du noch 2 Leben übrig hast.

Nenilein

... man versucht, Bestias zu beschwören und mit ihnen die Welt zu retten.

... man den fiesen Jungen von nebenan „Sephiroth", „Ganon" oder „Bowser" nennt.

... man seine Freundin nicht „Schätzchen", sondern „Peach" oder „Zelda" nennt

... man sich wundert, dass die Ocarina nicht von allein spielt, wenn man auf die Löcher drückt.

... man seinen Lehrer/Chef mit „Kommandant" und „Officer" anspricht.

IxXxI

... man immer versucht, Vogelnester aus den Baumwipfeln zu schießen.

... man den B-Knopf sucht, um schneller rennen zu können.

... man Schildkröten zertrampelt, um Geld zu bekommen.

PlunderDennis

... man Honigwaben zerstört, nur um wieder gesund zu werden.

... man in einer Kirche das Master-Schwert sucht.

Pyrolman

... man als Name immer den Account angibt.

... man immer wieder in den Lüftungsschacht kriecht.

... man Freunde fragt, wie viel HP/MP sie haben.

... man die Konsole/PC mit Papa anspricht.

vb4

... man Angst hat, weil man vor einer brenzligen Situation nicht speichern kann.

... man versucht, das Real Life zu modden.

Gelbes-Rayquaza

... man Blumen isst, um Feuerbälle zu werfen.

... man Steine mit der Schaufel schlägt und sich wundert, dass keine Sternies rauskommen.

... man versucht, alle Insekten und Fischarten zu sammeln, damit man den goldenen Kescher oder die goldene Angel bekommt.

... man seinen Staubsauger „Dreckweg" nennt.

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Das NCON-Tagebuch

VIDEO AUF DVD

Wir sind Nintendo!

Die Nintendo-Welt ist wie ein Dorf: Denn irgendwoher kennt man jeden Fan – und wenn nicht, hat man mit hoher Wahrscheinlichkeit schon mal eine Runde *Mario Kart DS* gegen ihn verloren. Für mich ist es beispielsweise eine wahre Freude, alljährlich auf der NCON in Bad Münstereifel sämtliche Leute zu treffen, die man sonst nur aus Foren und Online-Rennen kennt. Wir waren vor Ort, haben keine Mühen gescheut und präsentieren euch auf dieser Seite sowie auf unserer aktuellen DVD zahlreiche Eindrücke von der Mutter aller Nintendo-Fantreffen.

Auch die Organisatoren von WiiMeet haben ordentlich was auf die Beine gestellt, schließlich konnte man auf dem Fantreffen in Meerbusch einige Spiele schon vor dem Release antesten – für viele der 110 Teilnehmer ein zusätzlicher Anreiz.

Und ausgerechnet am Freitag, dem 13. habe ich während eines spontanen Besuchs im Laden meines Exkollegen Fabian die Bekanntschaft mit einem Leser gemacht. Peter Schulz aus Brühl wohnt direkt gegenüber und zeigte mir sogleich seine Zockerbude. Handycam raus und Schnappschuss!

BILDER: N-ZONE

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

FREITAG, 14:30 UHR Christoph kommt in Heinos Heimatstadt Bad Münstereifel an und macht sich sogleich auf den Weg ins St.-Angela-Gymnasium. Mit dabei: der liebe Magnus! Schließlich soll am Ende ein ordentlicher DVD-Beitrag herauskommen. Da braucht's einen fähigen Kameramann.

BILD: MAGNUS

SAMSTAG, 6:00 UHR Dank tiefgründigen Gameplays, detaillierter Grafik und abwechslungsreichen Sounds entpuppen sich die NES-Klassiker *The Great Waldo Search* und *Where's Waldo?* als wahre Geheimtipps der NCON 6. Spontan wird sogar ein Walter-Fanclub gegründet!

BILD: NES CENTER

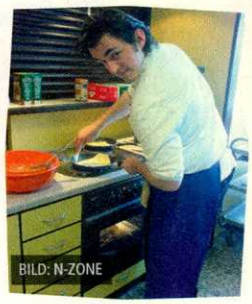


BILD: N-ZONE

SAMSTAG, 08:15 UHR Benni „Cyrax-Black" Bleck ölt die Pfanne, damit alle 120 Teilnehmer pünktlich um 10 Uhr mit Crêpes bedient werden können. Seinen Job übt der Küchenchef dabei genauso gewissenhaft aus wie seinerzeit im N-ZONE-Kochstudio.

BILD: N-ZONE

BILDER: N-ZONE

SAMSTAG, 10:05 UHR „Daumen hoch" fürs Frühstück – so ist's recht! Wie wär's eigentlich mit einem Wettbewerb im Butterverdrücken? Ach nee, lass mal – wir haben schließlich keine Lust aufs Großreinemachen.

SAMSTAG, 15:00 UHR Was hat NCON-Organisator Ulf denn da in der Hand? Tatsächlich: einen Kuchen im *Super Smash Bros.*-Look! Hat superlecker geschmeckt, Natalie!

SAMSTAG, 22:45 UHR Im benachbarten Baumarkt besorgten wir spontan einen Grill – jetzt ist's Zeit für zünftige frrränkische Würschtla. Pflichtutensil: ein Fön zum Anheizen der Glut.

BILD: BETH

BILD: BETH

SONNTAG, 12:50 UHR Beim finalen NCON-Quiz wird Christoph zweimal als Joker auf die Bühne geholt und verhilft zumindest einmal zur richtigen Antwort. Schlaue Leser lesen zwischen den Zeilen und folgern: Aha, er hat also einmal versagt! Die richtige Quiz-Antwort wäre übrigens „Astaro" gewesen – gefragt wurde nach dem Namen des Sicherheitsportals für die Wii.
Die NCON 6 neigt sich nun schon dem Ende zu. Wir räumen noch auf und sehen uns nächstes Jahr wieder!

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Willkommen auf unserer Spielwiese für alle Leser, die am liebsten mit DS und Wii-Fernbedienung schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir eure Highscores in den folgenden Titeln:

Excite Truck (Wii)
- Donnert über die Piste „Finnland" im „Silber-Cup" des „Excite-Modus".
- Das Fahrzeug dürft ihr selbst bestimmen.
- Die höchste Anzahl an Sternen gewinnt.

Kororinpa (Wii)
- Spielt den Level „Holzschiene (Nr. 35)" mit der Ufo-Kugel
- Die niedrigste Zeit gewinnt.

Diddy Kong Racing DS (Nintendo DS)
- Wählt im Hauptmenü „Einzelspieler".
- Klickt dann auf „Einzelrennen".
- Entscheidet euch für einen Charakter eurer Wahl.
- Fahrt die Strecke „Grünstadt" und wählt als Fahrzeug das Kart.
- Die beste Gesamtzeit („Top-Rennen") gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **16. Mai** eine E-Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktetänden entscheidet das Los über den Gewinnner.

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

Die Bestenliste der wichtigsten Spiele

WARIO WARE: SMOOTH MOVES (Wii)
Tischtennis-Turm
2.423 Tobias Fischer
Nervenkitzel
196 Tobias Hauser
9-Volt
396 Tobias Braner

RAYMAN RAVING RABBIDS (Wii)
Hasen können nicht mit Kühen umgehen
153,47 m Tobias Braner
Hasen können nicht fliegen 2
264,98 m Andreas Lutter
Hasen fahren auf Möhrensaft ab
1.000/2:26:45 Alexander Hoffmann
Hasen benutzen keine Zahncreme
2:13.82 Julian Revermann

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ (Wii)
Springseil
65 Julian Revermann
Raumschifflandung
9.132 Julian Revermann
Gefährliche Route, Level 3
2:13:40 Christian Revermann

YOSHI'S ISLAND DS (DS)
Zeitlauf, Level 4-1
1:32:56 Robin Kowalski

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE (DS)
Mission 14
5.635 Melanie Hofmann

Highscores aus der letzten N-ZONE

EXCITE TRUCK (Schottland, Gold-Cup)

Platz	Sterne	Name
1.	417	Marcel Felix
2.	405	Tobias Bauer
3.	401	Andreas Brilke
4.	383	Manuel Noe
5.	374	„NSX_virusX"

RAYMAN RAVING RABBIDS (Hasen benutzen keine Zahncreme)

Platz	Zeit	Name
1.	2:13:82	Julian Revermann
2.	1:33:56	Alexander Hoffmann
3.	1:33:52	Christian Revermann
4.	1:33:46	Patrick Bönki
5.	1:32:12	Guido Triebe

WARIO WARE: SMOOTH MOVES (9-Volt)

Platz	Punkte	Name
1.	396	Tobias Braner
2.	247	Julian Revermann
3.	178	Maik
4.	113	Tobias Hauser
5.	108	Tayfun Yanar

YOSHI'S ISLAND DS (Zeitlauf, Level 3-3)

Platz	Zeit	Name
1.	-3,41 Sek.	Robin Kowalski
2.	-2,92 Sek.	Christian Schnöll
3.	-0,24 Sek.	Marcel Hopp
4.	-0,11 Sek.	Alexander Mittring
5.	0,20 Sek.	Tom Küttler

Fankalender: Das WiiMeet-Tagebuch

9:00 Uhr: Es geht los in Meerbusch: Der finale Aufbau steht bevor und Nintendo liefert Fernseher, Preise sowie Wii- und DS-Displays an.
11:00 Uhr: Die ersten Gäste treffen ein, machen es sich an ihren Plätzen gemütlich und zocken schon ein paar Runden Wii.
13:30 Uhr: Die Turniere (*Wii Sports Bowling & Tennis*, *Rayman Raving Rabbids*, *Mario Kart DS*, *Metroid Prime Hunters* und *Pro Evolution Soccer 6*) beginnen. In spannenden Auseinandersetzungen kristallisieren sich nach und nach die besten Spieler heraus.
16:30 Uhr: Marc Homayounpour von Ubisoft präsentiert *Prince of Persia Rival Swords* auf der Bühne. Nach einer interessanten Vorstellung und einer Frage-Antwort-Runde ist es für alle WiiMeet-Teilnehmer bereits vor dem Launch anspielbar.
21:30 Uhr: Die Sieger der Turniere stehen nach harten Finalkämpfen, die auf der Bühne ausgetragen wurden, fest und lassen sich auf der anschließenden Siegerehrung feiern.
22:00 Uhr: Mit einer großen Verlosung unter allen 110 Teilnehmern geht WiiMeet zu Ende.

BILDER: PRIVAT

Weitere Infos, Bilder und Erfahrungsberichte gibt's auf www.nintendo-lan.de. Vielleicht sehen wir uns im Oktober bei WiiMeet 2!

N-ZONE EXKLUSIV

Wir blicken den kanadischen Entwicklern von Radical Entertainment bei der Entstehung ihres Crash-Spiels für Wii über die Schulter!

Teil 1: Konzeption
Teil 2: Spiel- & Leveldesign
Teil 3: Die Wii-Steuerung
Teil 4: Grafik- und Sound-Programmierung
Teil 5: Feinschliff & PR-Kampagne

HAB DICH! In Crash of the Titans könnt ihr euch die Kräfte eurer Gegner aneignen. Auf sie mit Gebrüll! BILD: N-ZONE

Crash of the Titans

Teil 1 – Konzeption

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Mancher Entwicklerbesuch gleicht einem Spaziergang durch Disneyland – so auch unsere jüngste Visite bei Radical Entertainment in Vancouver (Kanada): Zwei Entwickler liefern sich im Aufenthaltsraum ein Tischfußball-Duell, nebenan wird eine Billard-Partie bestritten und wenige Meter entfernt zocken drei Programmierer am Spielautomaten eine Runde *Street Fighter*. Eine spaßigere Mittagspause ist kaum vorstellbar – und der Mitarbeiter-Motivation dürfte solch eine Spielwiese nur dienlich sein. Allen, die Radical noch nicht kennen, helfen wir gerne auf die Sprünge: Das Spielestudio zeichnete unter anderem für die Cartoon-Umsetzung *Simpsons: Hit & Run*, den Funracer *Crash Tag Team Racing* und das Superheldenspektakel *Hulk: Ultimate Destruction* verantwortlich. Wir begleiten das Team ab dieser N-ZONE deutschlandexklusiv bei der Entstehung eines neuen Crash-Bandicoot-Spiels für die Wii.

AM ANFANG WAR ... NICHTS!

Zu Beginn der Entwicklung war sich das Team noch im Unklaren über das Gameplay – ein Meeting sollte hierüber Klarheit schaffen. Lead Designer Joe McGinn verrät uns im Gespräch: „Wir wollten uns bei unserem neuen Projekt auf einen Aspekt fokussieren. In der Vergangenheit hatten wir zahlreiche Titel unterschiedlichen Genres produziert und wollten mit Crash nun etwas Einzigartiges erschaffen. Bald kamen wir zum Schluss, dass ein actionreiches Gameplay hier am besten funktioniert. In dieser Hinsicht wollten wir 100 Prozent geben". Mit dieser Entscheidung war dann auch klar, dass das neue Crash-Spiel kein Rennspiel im Stil von *Crash Tag Team Racing* werden würde. Es galt nun, ein besonderes Spielelement zu finden, doch dies dauerte nicht lange, wie Joe weiter kommentiert: „In unserem Team gibt es sehr viele Fans von *Super Smash Bros*. Wir liebten dieses charakterbasierte Prügelspiel! Als wir unsere letzten Spiele noch einmal im Kopf durchgingen, kam die zündende Idee: Einer unserer Programmierer schlug vor, dass sich Crash mit seinen Feinden verbünden und sich deren Kräften bemächtigen können sollte. Das hat schon bei *Crash Tag Team Racing* richtig gut funktioniert und darum geht es nun auch in *Crash of the Titans*." Das entscheidende Gameplay-Element, das Crash von seinen Genre-Kollegen abhebt, war damit gefunden.

VON DER PS2 AUF DIE WII

Doch nicht minder wichtig war es anschließend, die sogenannte Schlüs-

PAUSENHOF I Ob eine Runde Tischfußball in der Mittagspause … BILD: N-ZONE

PAUSENHOF II … oder eine Billard-Partie: Der Aufenthaltsraum von Radical ist ein wahrer Spielplatz! BILD: N-ZONE

CRASH HAWK Grinds mit diesem fahrbaren Untersatz sind nicht mehr im Spiel enthalten. BILD: N-ZONE

selplattform festzulegen. Der Begriff bezeichnet die Konsole, auf der die Spiele-Engine grundlegend entwickelt wird. Diese Fassung dient anschließend zur Portierung auf andere Systeme. Crash lernte zunächst auf der PS2 das Laufen, erst danach wurde das Spiel auf die Wii gebracht und am Ende stand die Xbox 360 auf der Agenda. „Wir alle sind große Wii-Fans. Es ist eine großartige Plattform, um die Steuerung umzusetzen und wir schöpfen die Hardware dank 480p-Modus, Lautsprecher-Unterstützung, Controller-Gesten und hochaufgelöster Texturen voll aus", beteuert Joe McGinn, als wir Bedenken äußern, ob die Wii-Funktionen tatsächlich alle genutzt werden.

ARBEITSERLEICHTERUNG

In der Regel erarbeitet der Produzent nach der Brainstorming-Phase einen Zeitplan und entscheidet, wann welches Gameplay-Element fertig sein soll. Produzentin Kirstin Forbes berichtet uns überraschend von einem völlig neuen Verfahren namens Scrum: „Wir notierten uns alle Gameplay-Zutaten, die wir definitiv im Spiel haben wollten. In Abständen von jeweils zwei Wochen analysierten wir all diese Ideen am Bildschirm und entschieden, ob sie sinnvoll sind oder nicht. So fanden wir heraus, was genial ist und was nicht so gut funktionierte, wie wir uns vorgestellt hatten. Falls Letzteres der Fall war, versuchten wir das entsprechende Feature zu verbessern oder verwarfen es komplett." Auf Nachfrage hin nennt uns Kirsten eine Spielidee, die ursprünglich vorgesehen war, aber im fertigen Spiel nicht mehr enthalten sein wird: „Ein Beispiel sind die Grinds am Levelrand, die wir einbauen wollten. Wir haben dieses Feature rasch verworfen, da es schlichtweg zu wenige Interaktionsmöglichkeiten gab, um diese Steuerungs-Finesse geschickt einzusetzen. Es brachte keinen zusätzlichen Spielspaß – also ließen wir es einfach". Durch das clevere Timing des Scrums-Entwicklungsprozesses konnten die Entwickler den wichtigsten Aspekten des Spiels die größte Aufmerksamkeit widmen.

Bleibt abschließend zu erwähnen, wie das neue Crash-Spiel heißen wird. Nach langen Diskussionen, bei denen unter anderem der Arbeitstitel „Crash Jackin'" im Gespräch war, einigte man sich letztlich auf *Crash of the Titans* – eine Hommage an einen Kinoklassiker von 1981, *Clash of the Titans* (dt.: *Kampf der Titanen*). Was es damit auf sich hat und wie die Programmierung voranschreitet, das erfahrt ihr ausführlich im nächsten Teil des N-ZONE-Entwicklertagebuchs! ■

Die Wii-Retro-Quelle

Neue alte Klassiker?

Über den Software-Nachschub auf der Virtual Console kann sich der Retro-Fan wahrlich nicht beklagen – die Welle an Neuheiten reißt nicht ab und jede Woche erschienen mindestens zwei neue Klassiker. Ich persönlich würde mir allerdings wünschen, dass Nintendo gezielter auf Klassiker der N64-Ära setzt, da die NES-Spielchen mit wenigen Ausnahmen stark angestaubt wirken. Aber Nintendos 64-Bitter hat auf der VC dank qualitativ hochwertiger Titel, die auch heute noch ungetrübten Spielspaß versprechen, riesiges Potenzial: *Lylat Wars* ist ein Schritt in die richtige Richtung, aber wo bleiben Hits wie *Majora's Mask*, *Mario Tennis*, *Mario Golf*, *Mario Party*, *Smash Bros.* etc.? Ob stattdessen die Konzentration auf alte Arcade-Titel, wie die Wii-Shop-Kanal-Entwickler in einem Interview äußerten, der Weisheit letzter Schluss ist, wage ich stark zu bezweifeln.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Back to the Roots – Arcade-Versionen auf dem Vormarsch!

Wii-Shop-Entwickler setzen auf Spielhallenumsetzungen

Hier in Deutschland fristet die Spielhallenkultur seit Jahrzehnten ein Schattendasein. Mit Arcades assoziieren wir leider keine pädagogisch wertvolle Freizeitgestaltung und Automaten wie *Pac-Man*, *Donkey Kong* oder *Sega Rally*, sondern nur ein Meer von Geldspielautomaten, die wegen ihres Suchtpotenzials eine Gefährdung unserer Jugend darstellen. Schade, denn hätten wir in den Achtzigerjahren den Blick in das Dunkel der einen oder anderen Spielhalle geworfen, hätten wir auf so manche Spieleperle nicht bis zu einem Heim-Release auf NES, Master System und Co. warten müssen. Um die gute, alte Zeit der Spielhallen wieder aufleben zu lassen, plädieren die Entwickler des Wii-Shop-Kanals auf der amerikanischen Wii-Seite dafür, mehr Arcade-Titel wie die Ur-Fassung von *Donkey Kong* anzubieten. Bis dahin setzen Nintendo und Co. weiterhin auf Klassiker der 8-,16- und 64-Bit-Ära und machen die Virtual Console damit zur Eier legenden Wollmilchsau. Während wir Europäer uns aktuell über *Link to the Past*, *Dragon's Curse* und die USK-Freigabe von *Shining Force* freuen, die auf ein baldiges Erscheinen hindeutet, verrät ein Blick nach Japan und in die Staaten, dass hochkarätiger Nachschub in den Startlöchern steht: *Lylat Wars* (N64), *Gradius 2* (NES) sowie *Final Fight* und *Super Street Fighter II Turbo* stehen dort bereits zum Download bereit oder kurz vor der Veröffentlichung – die Party für Retro-Freunde scheint kein Ende zu nehmen! **(sd)**

UND KICK Final Fight ist ein Muss für Beat-'em-Up-Fans. BILD: N-ZONE

BEGEHRT Shining Force war neben Phantasy Star das Rollenspiel-Highlight des Mega Drive. BILD: N-ZONE

The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES, 1992)

Folgt dem Link in die berühmte Vergangenheit der Zelda-Serie.

INTROLOS Ohne Umschweife stürzt sich Link direkt ins Abenteuer. BILD: N-ZONE

AUSRÜSTUNG Gibt's nicht bei Obi, sondern beim Herrn Onkel. BILD: N-ZONE

Nach dem eher ernüchternden zweiten Teil der Action-Adventure-Saga um den bemützten Helden sollte Link im nächsten Teil, der 1992 erstmals für das Super Nintendo erschien, sein bisher größtes und für viele Retro-Fans auch bis heute bestes Abenteuer erleben. Mit *The Legend of Zelda: A Link to the Past* stellte Shigeru Miyamoto ein weiteres Mal eine Genre-Referenz auf die Beine, die lediglich von ihm selbst mit *Ocarina of Time* erreicht und sogar übertroffen

ERFAHRUNGSSACHE Jemand, der blau ist, reagiert häufig aggressiv. BILD: N ZONE

Dragon's Curse (Turbografx, 1990)

Wenn der Fluch zum Segen wird

Auch wenn der unspektakuläre Titel es nicht gleich vermuten lässt, ist *Dragon's Curse* die grafisch aufgepeppte Konvertierung des dritten Wonderboy-Abenteuers *Wonderboy III: The Dragon's Trap* auf dem Master-System. Witzigerweise taucht zu Beginn gleich der Endgegner aus *Wonderboy in Monsterland* auf, haucht nach einem harten Kampf sein Leben aus und spricht noch einen Fluch, der euch in einen kleinen Drachen, Lizard Man genannt, verwandelt. Aus ist es mit Ruhm und Ehre, die Leute rennen kreischend davon. Doch für den Spieler entpuppt sich der Fluch schnell als Segen, denn im Laufe des grafisch stilvollen Action-Adventures verwandelt sich Wonderboy später in Mouse Man, Piranha Man, Hawk Man und Lion Man – alle mit individuellen Fähigkeiten ausgestattet, um die kniffeligen Herausforderungen zu meistern. Mit *Dragon's Curse* schuf Sega einen kleinen Pixeltraum, der den damaligen Höhepunkt der Wonderboy-Saga markierte und Jump&Run-Fans wie Abenteurer gleichermaßen in seinen Bann zieht. **(sd)**

RETRO-TEST

DRAGON'S CURSE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Preis:	600 Punkte

WERTUNG ★★★★☆

wurde. Selbst im 3D-Zeitalter ist Links letztes „großes" 2D-Abenteuer ein Highlight, denn *A Link to the Past* zeichnet sich vor allem durch die cleveren Puzzles aus, die die Vergangenheit und Gegenwart intelligent miteinander verknüpften und somit die „Parallelweltenrätsel" in der Serie einführten, die später auch *Twilight Princess* zu einem Meisterwerk machen sollten. Anspruchsvolle Endgegner komplettieren das Action-Adventure und machen es auch 15 Jahre nach Erstveröffentlichung zu einer Legende. **(sd)**

RETRO-TEST

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	800 Punkte

WERTUNG ★★★★★

Alle erhältlichen Virtual-Console-Titel auf einen Blick

Titel	System	Erschienen	Wertung	Preis	CL	GC	WF
Alien Crush	Turbografx	1989	★★	600	X	X	X
Altered Beast	Mega Drive	1990	★	800	X	X	X
Baseball	NES	1985	★★	500	X	X	X
Biohazard Battle	Mega Drive	1992	★★	800	X	X	X
Bomberman '93	Turbografx	1992	★★★★	600	X	X	X
Bonanza Bros.	Mega Drive	1991	★★	800	X	X	X
Bonk's Adventure	Turbografx	1990	★★★	600	X	X	X
Castlevania	NES	1990	★★★	500	X	X	X
Chew-Man-Fu	Turbografx	1990	★★	600	X	X	X
Columns	Mega Drive	1990	★★★	800	X	X	X
Comix Zone	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Donkey Kong	NES	1986	★★	500	X	X	X
Donkey Kong Country	SNES	1994	★★★★★	800	X	X	
Donkey Kong Jr.	NES	1987	★★	500	X	X	X
Double Dungeons	Turbografx	1989	★★	600	X	X	X
Dragon's Curse	Turbografx	1990	★★★★	600	X	X	X
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Dungeon Explorer	Turbografx	1989	★★	600	X	X	X
Ecco the Dolphin	Mega Drive	1992	★★★	800	X	X	X
Excite Bike	NES	1986	★★★	500	X	X	X
F-Zero	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Galaga	NES	1988	★	500	X	X	X
Gain Ground	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Golden Axe	Mega Drive	1990	★★★	800	X	X	X
Gradius	NES	1986	★★★★	500	X	X	X
Gunstar Heroes	Mega Drive	1993	★★★★★	800	X	X	X
Ice Climber	NES	1985	★★	500	X	X	X
Ice Hockey	NES	1988	★★	500	X	X	X
Kid Icarus	NES	1987	★★	500	X	X	X
Kirby's Adventure	NES	1993	★★★	500	X	X	X
Mario Bros.	NES	1983	★★	500	X	X	X
Military Madness	Turbografx	1989	★★★	600	X	X	X
Mario Kart 64	N64	1996	★★★★★	1000	X	X	
Motoroader	Turbografx	1989	★★	600	X	X	X
New Adventure Island	Turbografx	1992	★★★	600	X	X	X
Pinball	NES	1986	★	500	X	X	X
Punch Out!!	NES	1987	★★	500	X	X	X
R-Type	Turbografx	1991	★★★★★	800	X	X	X
R-Type III: The Third Lightning	SNES	1994	★★★★★	800	X	X	
Ristar	Mega Drive	1994	★★★	800	X	X	X
Sim City	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Soccer	NES	1987	★	500	X	X	X
Soldier Blade	Turbografx	1992	★★★★	600	X	X	X
Solomon's Key	NES	1990	★★★	500	X	X	X
Sonic Spinball	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1991	★★★★	800	X	X	X
Space Harrier II	Mega Drive	1990	★★	800	X	X	X
Splatterhouse	Turbografx	1990	★★	600	X	X	X
Streets of Rage	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Super Castlevania IV	SNES	1991	★★★★	800	X	X	
Super Ghouls 'n Ghosts	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Super Mario 64	N64	1996	★★★★★	1000	X	X	
Super Mario Bros.	NES	1987	★★★	500	X	X	X
Super Mario World	SNES	1992	★★★★★	800	X	X	
Super Probotector Alien Rebels	SNES	1992	★★★★★	800	X	X	
Super Star Soldier	Turbografx	1990	★★★	600	X	X	X
Super Street Fighter II: World Warrior	SNES	1991	★★★★★	800	X	X	
Sword of Vermillion	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Teenage Mutant Ninja Turtles	NES	1989	★★	500	X	X	X
Tennis	NES	1986	★★	500	X	X	X
The Legend of Mystical Ninja	SNES	1991	★★★	800	X	X	
The Legend of Zelda	NES	1987	★★★	500	X	X	X
The Legend of Zelda: A Link to the Past	SNES	1992	★★★★★	800	X	X	
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64	1998	★★★★★	1000	X	X	
The Story of Thor	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Toe Jam & Earl	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Urban Champion	NES	1987	★★	500	X	X	X
Vectorman	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Vigilante	Turbografx	1988	★★	600	X	X	X
Victory Run	Turbografx	1989	★★	600	X	X	X
Wario's Woods	NES	1994	★★★	500	X	X	X
Xevious	NES	1988	★★	500	X	X	X
Zelda II: The Adventure of Link	NES	1988	★★★	500	X	X	X

Erklärungen: **CL** = Classic Controller **GC** = GameCube-Controller **WF** = Wii-Fernbedienung

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

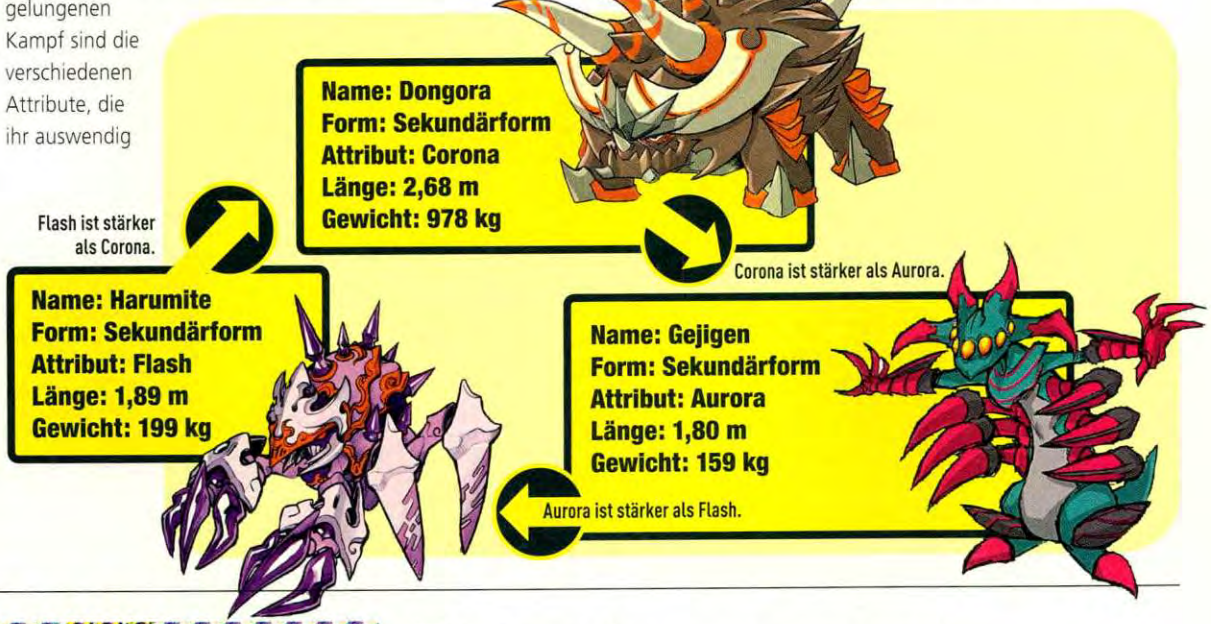
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Spectrobes

TIPPS | Attribute im Überblick

Das *Spectrobes*-Fieber greift um sich und die Probleme beim Duell zwischen den Urviechern nehmen zu. Immer wieder erreichen uns Fragen, was man beim Kampf mit den Spectrobes beachten sollte. Extrem wichtig und Basis für einen gelungenen Kampf sind die verschiedenen Attribute, die ihr auswendig können solltet. Um die Attribute der Monster darzustellen, nutzen die Entwickler die Grundfarben Rot, Grün und Blau. Jedes einzelne Spectrobe verfügt über ein spezielles Attribut: Corona = Rot, Aurora = Grün, Flash = Blau. Wichtig sind die Beziehungen zwischen diesen Grundtypen, die wir im Schaubild unten dargestellt haben. Achtet beim nächsten Duell darauf, dann lässt der Erfolg nicht lange auf sich warten.



WITZIG Der Time-Attack-Modus in den Bonus-Levels. BILD: N-ZONE

Ristar (Virtual Console)

CODES | Neue Spielmodi

Wenn der Griff nach den Sternen bei *Ristar* eher dem Griff ins Leere gleicht und euch der Mega-Drive-Klassiker Nerven kostet, sorgen wir für Abhilfe. Gebt unsere Codes einfach im Options-Menü des Jump & Runs ein, schon gibt's freie Levelwahl, um sich problemlos auch die späteren faszinierenden Welten in Ruhe ansehen zu können.

MUSEUM	Boss-Rush-Modus
ILOVEU	Levelauswahl
SUPER	Super-Hard-Modus
DOFEEL	Time-Attack-Modus

Lego Star Wars II – Die klassische Trilogie

TIPPS | Auf diese Steine könnt ihr bauen.

Die Macht ist auf dem DS nicht mit euch? Dann heißt es entweder üben, üben, üben oder ihr greift zu kleinen Tricks wie unseren Codes. Gebt diese in der Kantine von Mos Eisley ein.

4PR28U	10 Extra Steine
HGIGHF	500.000 Bonus-LEGO-Steine
ABACAB	Alle Extras
UDLRAB	Alle Charaktere
867539	Alle Klamotten
BIGGUN	Alle Waffen

ESSENSAUSGABE? Mitnichten, dafür füttert ihr euren Spielstand hier mit neuen Figuren oder Extras. BILD: N-ZONE

KLASSIKER Ob Donkey Kong Country 3 je für die Virtual Console erscheint? BILD: N-ZONE

Classic Cheat

Donkey Kong Country 3

CODES | Minispiele und Musik

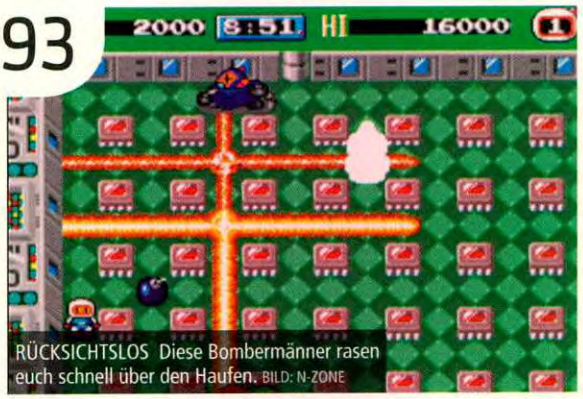
Hier ein paar nützliche Codes zu Rares kultigem Jump&Run-Abenteuer *Donkey Kong Country 3*. Gebt die Kombinationen im Cheatmenü ein, welches ihr unter den Optionen findet.

EXTRAS	Alle Minispiele verfügbar
MUSIC	Sound-Test
HARDER	Keine Checkpoints
TUFFER	Wenig Fässer
MONKEY	50 Leben mehr zu Beginn
KREDITS	Credits anzeigen

Bomberman '93 (Virtual Console)

CODES | Alle Level-Passwörter

Bombenstimmung kommt bei Hudsons Mehrspieler-Spektakel natürlich erst bei zwei oder mehr Bombenlegern auf, aber auch der einsame Sprengmeister wird seine Freude haben. Hier alle Levelcodes für die Solovariante:



RÜCKSICHTSLOS Diese Bombermänner rasen euch schnell über den Haufen. BILD: N-ZONE

OLDSCHOOL Früher hatten die Spiele Passwörter, um die Kosten für einen Batteriespeicher zu sparen. BILD: N-ZONE

Level A-1	**CBCCBBDB**
Level A-2	**DDCDBBGB**
Level A-3	**FFDDBBJB**
Level A-4	**GHFDBCLB**
Level A-5	**GJFDBCMB**
Level A-6	**HKFDBCNB**
Level A-7	**HLFDBCPB**
Level A-8	**JNFDBCQB**
Level B-1	**GCDDCCKB**
Level B-2	**HFFFCCMB**
Level B-3	**JGFFCCNB**
Level B-4	**JHFFCCPB**
Level B-5	**KKGFCCRB**
Level B-6	**LLGFCCSB**
Level B-7	**LMGFCCTB**
Level B-8	**CKFFCHBC**
Level C-1	**LFGFFCQB**
Level C-2	**LGGFFCRB**
Level C-3	**MHGFFCSB**
Level C-4	**DFGFFHBC**
Level C-5	**DGGFFHCC**
Level C-6	**FHGFFJFC**
Level C-7	**GKGFFJGC**
Level C-8	**GLGFFJHC**
Level D-1	**GBGFKJFC**
Level D-2	**HDGFKJGC**
Level D-3	**HFGFKJHC**
Level D-4	**JGGFKJJC**
Level D-5	**JHGFKJKC**
Level D-6	**KKHFKJLC**
Level D-7	**KLHFKJMC**
Level D-8	**LMHFKJNC**
Level E-1	**NFHFTJQC**
Level E-2	**PGJFTJSC**
Level E-3	**PHJFTJTC**
Level E-4	**GFHFTDBD**
Level E-5	**GGHFTDCD**
Level E-6	**HHHFTDDD**
Level E-7	**JKHGTDGD**
Level E-8	**KLJGTDJD**
Level F-1	**KCJGTJGD**
Level F-2	**LDKGTJJD**
Level F-3	**LFKGTJKD**
Level F-4	**MHLGTJLD**
Level F-5	**MJLGTHLD**
Level F-6	**MKLGTJND**
Level F-7	**NLLGTJPD**
Level F-8	**QNMHTJSD**
Level G-1	**JBLHTXBF**
Level G-2	**KCMHTXDF**
Level G-3	**KDMHTXFF**
Level G-4	**LGNHTXHF**
Level G-5	**MHNHTXJF**
Level G-6	**MJNHTXKF**
Level G-7	**NLPHTXLF**
Level G-8	**NMPHTXMF**

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Wii	
Call of Duty 3	03/07
Cars	05/07
Far Cry: Vengeance	03/07
Gottlieb Pinball Classics	05/07
Gradius	05/07
Marvel: Ultimate Alliance	03/07, 04/07
The Legend of Zelda: The Twilight Princess	01/07, 02/07, 03/07, 04/07, 05/07
Tony Hawk's Downhill Jam	02/07, 03/07
GameCube	
Ab durch die Hecke	12/06
Animal Crossing	02/07
Die Sims	01/07
Die Sims 2: Haustiere	01/07
Metroid Prime 2: Echoes	02/07
Monster House	12/06
Need for Speed: Carbon	02/07
Need for Speed Underground	12/06
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	01/07
Resident Evil 4	12/06
SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	02/07
Sonic Heroes	04/07
SSX On Tour	05/07
Super Smash Bros. Melee	12/06
The Legend of Zelda: The Wind Waker	01/07
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07
Game Boy	
Fluch der Karibik 2	12/06
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	01/07
Pokémon Smaragd & Pokémon Feuerrot	01/07, 04/07
Nintendo DS	
Animal Crossing	12/06
Fluch der Karibik	12/06
New Super Mario Bros.	03/07
Phoenix Wright: Ace Attorney	02/07
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	02/07
Spectrobes	05/07
Tony Hawk's Downhill Jam	04/07
Worms: Open Warfare	04/07

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

Hotel Dusk: Room 215 (DS)

Hotel Dusk: Room 215 erfreut sich eines riesigen Erfolges. Der stilvolle Krimi um Kyle Hyde wirft aber auch jede Mengen Fragen auf, wie unsere monatlichen Leserfragen zeigen. Deshalb gibt es ein kleines Special zu Nintendos Comic-Adventure. Eine kleine Warnung, an alle, die *Hotel Dusk: Room 215* noch nicht gespielt haben: Die Antworten enthalten teilweise Spoiler. Also sagt nicht, wir hätten euch nicht gewarnt. Und jetzt viel Spaß damit!

Hallo N-ZONE,
ich habe gehört, es soll in *Hotel Dusk: Room 215* mehrere alternative Enden geben. Könnt ihr mir verraten, wie man diese auslöst und welche es gibt?
Vielen Dank für eure Hilfe, Stephan Linde

ENDEN Für den Ausgang ist es angeblich unwichtig, ob ihr vorher schon das Game Over gesehen habt. BILD: N-ZONE

N-ZONE:
Hallo Stephan,
das ist eine gute und vor allem schwierige Frage, denn fest steht, dass es bis jetzt kaum eindeutige Beweis dafür gibt, dass einzelne Entscheidungen im Spiel zu dem einen oder anderen Ende führen. Fest steht auch, dass es vier bekannte Enden gibt, die wir dir gerne auflisten:

- **Kyle geht alleine weg**
- **Mila geht mit Kyle zusammen weg**
- **Jenny kehrt nicht zurück**
- **Jenny kommt zurück (in drei unterschiedlichen Varianten, in denen sie ganz, teilweise oder gar nicht ihr Gesicht zeigt)**

Liebe N-ZONE,
ich habe eine Frage zum fünften Kapitel von *Hotel Dusk*. Ich bin bei der Suche nach Jeff in der Wäscherei gelandet. Was muss ich dort machen? Ich komme einfach nicht weiter. Vielen, vielen Dank für eure Hilfe.
Freue mich auf Antwort, Eva Heiligtag

N-ZONE: Hallo Eva,
auf der rechten Seite der Wäscherei steht ein Korb, den du einer genaueren Inspektion unterziehen solltest. Dann beginnt ein kleines Puzzle, in dem du die Klamotten aus dem Behälter entfernen musst, bis du ein Kleidungsstück auf dem Boden entdeckst. Schnapp es dir und tippe anschließend in die obere rechte Ecke des Wäschekorbes (eventuell musst du etwas probieren), dann findest du eine Pistole und plötzlich taucht Louie auf. Dem berichtest du von deinem Fund und fragst ihn, wer heute Wäsche gewaschen hat. Nach einer kleinen Unterhaltung fasst ihr den Plan, Jeff zu fassen.

Hallo ihr,
ich komme an der Stelle nicht weiter, an der das kleine Mädel in dem dunklen Raum festsitzt, und aus irgendeinem Grund möchte Louie, dass ich das Licht wieder anmache, und faselt etwas davon, dass Dunning beide Hände benutzen würde, gibt mir aber keinen konkreten Hinweis. Ich bin völlig orientierungslos. Könnt ihr mir vielleicht helfen? Ich habe schon alles versucht.
Gruß, Marcel

ZAPPENDUSTER Wir sagen euch, wie in Zimmer 218 das Licht wieder angeht. BILD: N-ZONE

N-ZONE: Hallo Marcel,
Die Lösung ist eigentlich ganz einfach. Geh zu dem Raum zurück, in dem sich diese Art Sicherungskasten befindet. Dort findest du zwei Schalter, die du beide gleichzeitig umlegen musst. Am einfachsten nutzt du dazu entweder einen Stylus und den Daumen oder du nutzt einen zweiten Stylus, um beide Schalter exakt simultan zu bedienen. Dann sollte das Licht in Zimmer 218 wieder angehen und das Problem gelöst sein.

Hallo N-ZONE-Team,
Ich habe ein Problem bei *Hotel Dusk: Room 215*. Ich bin im Keller eingesperrt und habe den Brief von Robert Evans gefunden, aber jetzt komme ich an der Maschine nicht weiter. Was muss ich machen?
Mit liebem Gruß, Marius Schweer

N-ZONE: Hallo Marius,
versuch es doch mal folgendermaßen: Schau in die unterste Schublade, dort findest du eine Akte und eine Schere. Benutze jetzt deinen Bleistift mit der Akte und es folgt ein kleines Rätsel, in dem du den Bleistift ganz schnell auf- und abreiben musst, um genügend Graphit-Pulver zu produzieren. Benutz das Pulver am Stromkabel und sobald der Bildausschnitt heranzoomt, tippe auf den Anschluss, um das Pulver zu verstreuen. Das verbessert die Leitfähigkeit der Kontakte und die Maschine funktioniert. Untersuche jetzt den Tisch, auf dem die Maschine steht, erneut und du wirst einen Zettel finden, auf den etwas mit unsichtbarer Tinte geschrieben wurde. Benutz nun die Schwarzlichtlampe und du wirst eine Ziffer erkennen, die du dir merken solltest. Benutze jetzt den Brief an der Maschine und drück den Power-Knopf. Gib die soeben gemerkte Ziffer ein und anschließend den Code aus Evans' Brief. Hast du alles richtig gemacht, erhältst du eine schockierende Nachricht und Louis kommt, um dich zu befreien.

DVD VIDEO Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N·ZONE

06/2007 DVD: Inhalt

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
Super Paper Mario (Wii)

Vorschau
Panzer Tactics DS (DS)
Undercover: Doppeltes Spiel (DS)

Test
Blazing Angels: Squadrons of WW II (Wii)
Diddy Kong Racing DS (DS)
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2 (Wii)
Eledees (Wii)
Gunpey (DS)
Lost in Blue 2 (DS)
Medal of Honor: Vanguard (Wii)
Prince of Persia: Rival Swords (Wii)
TMNT (Wii)

VC-Test des Monats:
Zelda – A Link to the Past (Wii)

Bonus
10 Jahre N-ZONE: Die Redaktions-Tour
Live auf der NCON

Spiel-Trailer
Fluch der Karibik 3
MegaMan Starforce
Phoenix Wright Ace Attorney: T&T
Spider-Man 3

Seite 2:

PLAYZONE

Vorschau
GTA IV (PS3) – Trailer
LittleBigPlanet (PS3)
Tomb Raider Anniversary (PS2)
Warhawk (PS3)

Test
Blast Factor (PS3)
Burnout Dominator (PS2)
DTM Racer Driver 3: Challenge (PSP)
Enchanted Arms (PS3)
flOw (PS3)
Full Auto 2: Battlelines (PSP)
God of War II (PS2)
Lemmings (PS3)
Splinter Cell Double Agent (PS3)
Super Rub'a'Dub (PS3)
The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)

Spiel-Trailer
Colin McRae DIRT
Devil May Cry 4
Skate
Ratchet & Clank Future: T.o.D.
Warhawk

XBOX-ZONE

Test
Castlevania: S. of the Night (X360)
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles (X360)

Bonus
BioShock (Präsentation Teil 2)
Halo 3 (Making-of)

Spiel-Trailer
Mass Effect
Overlord
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N·ZONE 06/2007 Super Paper Mario • Diddy Kong Racing DS • Medal of Honor: Vanguard

DVD VIDEO COMPUTEC MEDIA

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N·ZONE

SUPER PAPER MARIO

Alles andere als flach!

BILD: NINTENDO

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

mobileunlimited
Easy Handy Games

*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

www.mobileunlimited.de

Gangstar: Crime City™ als Handy-Spiel!

Das ultimative Gangster-Erlebnis auf Ihrem Handy, mit unglaublicher Bewegungs- und Handlungsfreiheit!
Jetzt für dein Handy!

GAME-CODE: **31**

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola** E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6230 6230i 6233 6234 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650) N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600

Sende:
ULTO + Code
an 81130*
Beispiel: **ULTO 31**

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™

GAME-CODE: **34**

Der vierte Teil des Referenztitels im Stealth-Action-Genre wartet mit einem Doppelagent-Konzept auf Sie!

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800 **Motorola:** E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3,i,x SLVR: L2 L6 L7 V:220 300 360 400 500 525 550 600 620 635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** E900 C65 C75 CX65 M65 S65 S75 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de**

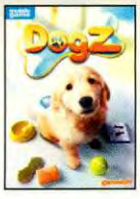
Tennis Open 2007 feat. Lleyton Hewitt

GAME-CODE: **36**

Spielen Sie mit Lleyton Hewitt in der Welt des Profi-Tennis und werden Sie Nummer 1 in der Weltrangliste!

Kompatible Handys:
LG: C3310 C3320 C3380 KG 800 **Motorola:** E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6230 6230i 6233 6234 6260 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de**

Dogz



GAME-CODE: **38**

Jetzt können Sie endlich einen eigenen Hund haben - ihn füttern, streicheln, neue Tricks beibringen ... und das alles auf Ihrem Handy!

Kompatible Handys:
LG: C3310 C3320 C3380 KG 800 **Motorola:** E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D830 D900 E360 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de**

King Kong Pinball

GAME-CODE: **39**

Dieser packende Flipper versetzt Sie in die Welt von King Kong und ermöglicht es Ihnen den Film aus einer neuen Perspektive zu erleben.

Kompatible Handys:
LG: C3310 C3320 C3380 KG 800 **Motorola:** E398 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 V620 V635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N-Gage (QD) N70 N80 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de**

Gangstar: Crime City(TM) © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and Gangstar: Crime City are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Dogz © 2006 Gameloft. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Gameloft unter Lizenz von Ubisoft Entertainment. Dogz, Ubisoft und das Ubisoft-Logo sind eingetragene Marken der Ubisoft Entertainment in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Gameloft und das Gameloft-Logo sind eingetragene Marken von Gameloft in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. King Kong Pinball © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent(TM) © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Tennis Open 2007 feat. Lleyton Hewitt © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

UMFRAGE

Anlässlich unseres zehnjährigen Jubiläums überraschen wir euch an dieser Stelle mit einer neuen Umfrage, die uns – wie das euch bekannte Zeugnis – helfen soll, die N-ZONE konsequent besser zu machen.

Alle Einsender des vollständig ausgefüllten Umfragebogens nehmen automatisch an unserem großen Jubiläums-Gewinnspiel (Seite 34) teil. Die Aktion endet am 6. Juni 2007. Es gilt das Datum des Poststempels. Die Gewinner werden per E-Mail benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Zu deiner Person

❑ Männlich ❑ Weiblich Alter: ___

2. Welchen Abschluss hast du / strebst du an?

❑ Hauptschule
❑ Realschule
❑ Gymnasium
❑ Berufsschule
❑ Universität/Fachhochschule

3. Zu den Spielen:
Was ist dein Lieblingsgenre?
(bitte nur eine Nennung)

❑ Action
❑ Action-Adventure
❑ Rollenspiel / Strategie
❑ Rennspiel
❑ Sport
❑ Beat 'em Up
❑ Horror

4. Welche Genres interessieren dich sonst noch?
(maximal drei Nennungen)

❑ Action
❑ Action-Adventure
❑ Rollenspiel / Strategie
❑ Rennspiel
❑ Sport
❑ Beat 'em Up
❑ Horror

5. Welche Spieleplattformen besitzt du?

❑ PlayStation 2
❑ PlayStation 3
❑ Xbox
❑ Xbox 360
❑ Nintendo Wii
❑ Nintendo DS
❑ Sony PSP
❑ PC
❑ Handy

6. Welche weiteren Spieleplattformen planst du innerhalb der nächsten 12 Monate zu kaufen?

❑ PlayStation 2
❑ PlayStation 3
❑ Xbox 360
❑ Nintendo Wii
❑ Nintendo DS
❑ Sony PSP

7. Wie viele Spiele planst du innerhalb der nächsten drei Monate zu kaufen?

❑ Keines
❑ Eines
❑ Zwei
❑ Drei oder mehr

8. Was spricht dich generell beim Betrachten einer Heftvorderseite am stärksten an?
(bitte nur eine Nennung)

❑ Das zentrale Titelthema
❑ Der optische Gesamteindruck
❑ Die Vielfalt an Themen

9. Wie wichtig sind dir die folgenden Themen auf einer Skala von 1 (niedrig) bis 6 (hoch) und möchtest du mehr (+), genauso viel (=) oder weniger (-) davon?
(Ziffer eintragen und „+", „=" oder „-" ankreuzen.)

Themen	1-6	+	=	-
News				
Vorschau				
Test				
Test-Details				
Spiele-Übersichten				
Reportagen				
Cheats				
Komplettlösungen				
Hardware				
Budget-Spiele				
Retro-Spiele				

10. Was hat dich zum Kauf dieses Heftes veranlasst?
(maximal drei Nennungen)

❑ Cover-Gestaltung
❑ Bestimmtes Titelthema
❑ Vielzahl der Tests
❑ Bekannte Redakteure
❑ Gewinnspiel
❑ Anderer Grund,
und zwar _____

11. Welche Eigenschaften sind dir bei einem Spieleheft am wichtigsten?
(maximal drei Nennungen)

❑ Aktualität
❑ Guter Schreibstil
❑ Test-Kompetenz
❑ Glaubwürdigkeit
❑ Gutes Layout
❑ Gute Reportagen
❑ Gute Ausstattung (Poster etc.)

12. Auf einer redaktionellen DVD sind mir wichtig ...
(maximal drei Nennungen)

❑ Qualität des Sprechers
❑ Präsenz der Redakteure (z. B. Moderation)
❑ Technische Qualität der Beiträge
❑ Länge der Beiträge
❑ Spiele-Trailer
❑ Reportagen
❑ Sonstiges,
und zwar _____

13. Die im Drei-Monats-Rhythmus erscheinende Premium-Ausgabe dieses Magazines ...

❑ Ist mir bekannt
❑ Habe ich beim Händler nicht gefunden
❑ Kaufe ich regelmäßig
❑ Kaufe ich gelegentlich
❑ Ist mir nicht bekannt

14. Die Onlinefunktionen meiner Konsole nutze ich hauptsächlich ...
(maximal zwei Nennungen)

❑ Für Mehrspieler-Partien
❑ Zum Download von Trailern
❑ Zum Download von Spielen
❑ Zum Chatten
❑ Zum Surfen

15. Welche Internet-Seiten nutzt du, ...
A) ... um dich über Spiele zu informieren:

❑ www.n-zone.de
❑ www.videogameszone.de
❑ _____
❑ _____

B) ...um Spiele zu kaufen:

❑ www.sqoops.de
❑ _____
❑ _____

16. Was ist dir bei einer Online-Spieleseite am wichtigsten?
(maximal zwei Nennungen)

❑ News
❑ Tests
❑ Vorschauen
❑ Bildergalerien
❑ Spiele-Videos
❑ Community-Funktionen (Forum, Blog, Chat)
❑ Herunterladbare Inhalte (z. B. Wallpaper)
❑ Specials (z. B. Tagebücher, Titel-Schwerpunkte)

17. Wie viele Personen außer dir lesen dieses Heft noch?

❑ Eine
❑ Zwei
❑ Mehr als zwei

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: UMFRAGE 06, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
oder per Fax an: 0911 - 2872 - 200

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *Diddy Kong Racing* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Golden Sun* euer absoluter Lieblingstitel ist.).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ, Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 4. Mai 2007

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Baten Kaitos Origins	GC
02. Call of Duty 3	Wii
03. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
04. Children of Mana	DS
05. Diddy Kong Racing	DS
06. Excite Truck	Wii
07. Far Cry	Wii
08. Final Fantasy III	DS
09. Harvest Moon	GC
10. Harvest Moon	DS
11. Jagdfieber	Wii
12. GT Pro Series	Wii
13. Metroid Prime 3: Corruption	Wii
14. Metroid Prime: Pinball	DS
15. Monster 4x4 World Curcuit	Wii
16. Need for Speed Carbon	Wii
17. Need for Speed Carbon	GC
18. Need for Speed	DS
19. Need for Speed	GB
20. Pokémon Diamond & Pearl	DS
21. Pokémon Mystery Dungeon	GB
22. Pokémon Ranger	DS
23. Pro Evolution Soccer 2007	DS
24. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
25. Rayman Raving Rabbids	Wii
26. Red Steel	Wii
27. Splinter Cell: Double Agent	GC
28. Sonic Wild Fire	Wii
29. Starfox DS	DS
30. Super Mario Galaxy	Wii
31. Super Paper Mario	GC
32. Super Smash Bros. Brawl	Wii
33. Tony Hawk's Downhill Jam	Wii
34. Tony Hawk's Downhill Jam	DS
35. Wario Ware: Smooth Moves	Wii
36. Wii Sports	Wii
37. Yoshi's Island 2	DS
38. Zelda: Phantom Hourglass	DS
39. Zelda: Twilight Princess	Wii
40. Zelda: Twilight Princess	GC

LESERCHARTS

01. Animal Crossing: Wild World	DS
02. Advance Wars 2	GB
03. Big Brain Academy	DS
04. Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
05. Electroplankton	DS
06. FIFA Street 2	GC
07. FIFA WM 2006	GC
08. FIFA WM 2006	DS
09. FIFA WM 2006	GB
10. Final Fantasy I & II	GB
11. Golden Sun	GB
12. Golden Sun 2	GB
13. LEGO Star Wars II	GC
14. LEGO Star Wars II	DS
15. LEGO Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in …	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Mario Kart: Double Dash!!	GC
19. Mario Party 7	GC
20. Mario Smash Football	GC
21. Metroid Prime	GC
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Need for Speed: MW	GC
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Nintendogs: Dalmatiner	DS
27. Nintendogs: Labrador	DS
28. Nintendogs: Dachshund	DS
29. Nintendogs: Chihuahua	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Super Princess Peach	DS
36. Tetris DS	DS
37. Trauma Center	DS
38. X-Men: The Official Game	GC
39. Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Niels Hermann

Redaktionsdirektor **Hans Ippisch**

Koordination Konsolenobjekte **Harald Wagner**

Redakteur (V.i.S.d.P.) **Florian Brich**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange

Mitarbeiter dieser Ausgabe Sascha Dowidat, Hanns Peter Glock, Felix Kothe

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Marc Brehme

Layout Lars Kromat, David Mola, Wojtek Pruchnicki, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Wojtek Pruchnicki

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director **Hans Ippisch**
Marketing Jeannette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp; thomas.knopp@computec.de,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 911 2872-991; gregor.hansen@computec.de
Markus Kirchner: Tel.: +49 911 2872-342; markus.kirchner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Markus Vones: Tel.: +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20 / Plus-Abonnement € 51,60
Österreich: Normal-Abonnement € 42,- / Plus-Abonnement € 56,40
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20 / Plus-Abonnement € 63,60

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, EDGE, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, WII PLAYER - DAS MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Saubillig und noch viel mehr?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Neulich beim Multimedia-Discounter mit dem roten Wirbel-Logo: Ich hole mir das neue Avril-Lavigne-Album, bestelle mir die dritte *Stromberg*-Staffel vor und bummle noch schnell durch die Konsolenabteilung. Vielleicht hat ja ein Spielehersteller mal wieder versucht, ein qualitativ maues Produkt am N-ZONE-Test vorbeizuschleusen? Nö, ausnahmsweise nicht. Ich blicke auf die Palette, auf der sich noch vor einem Jahr Game Boy Micros und GameCubes bis unter die Decke stapelten und sehe ... nichts! Keine einzige Wii! Mein Blick schweift nach rechts, wo gerade eine PS3-Demostation von einem Handwerker mit blauem Sony-Kittel startklar gemacht wird. An Konsolen seines Brötchengebers mangelt es jedenfalls nicht: Der Stapel an PS3-Konsolen wäre auch mit zweistelligem Promillegehalt nicht zu übersehen. Woanders sieht's ähnlich aus, wie die jüngsten Hardware-Verkaufszahlen aus Übersee belegen – dort gehen in extremen Wochen sogar viermal so viele Fuchtelkonsolen wie Blu-ray-Schlucker über die Ladentheke. Aber richtig zufrieden bin ich im Augenblick mit meiner Wii trotzdem nicht – ein richtiger Reißer fehlt einfach. Doch der Frühling bringt die zweite Wii-Spielewelle in Schwung, da bin ich mir sicher! Die Software-Lawine bringt *Mario Strikers Charged* ins Rollen, dann geht's mit *Resident Evil 4*, *Super Paper Mario* und *Mario Party 8* zum Sommerbeginn munter weiter – sonnige Aussichten also für Wii-Besitzer. Und wenn der Software-Nachschub irgendwann mal wieder stockt, ziehe ich mir halt Avril Lavigne oder Bernd Stromberg rein!

Kurioses aus der Videospielbranche:

BILDER: CAPCOM

Schon mal eine Horde mordlüsterner Dorfbewohner zu Besuch gehabt? Nein? Wem dieses Unglück tatsächlich widerfahren sollte, der schafft mit der Wii-Fernbedienung Abhilfe – das jedenfalls verrät die japanische TV-Werbung zur Wii-Version von *Resident Evil 4*. Dieser Spot ist so ziemlich das Abgefahrenste, was in letzter Zeit über die Mattscheibe flimmerte: Ein Spieler sitzt mit seiner Freundin auf der Couch, als eine Zombiemeute das Wohnzimmer betritt und das Blondchen verschleppt. Erst mit gezielten Schüssen – galant im Sniper-Modus mit der Fernbedienung ausgeführt – ist die Gefahr gebannt und das Pärchen liegt sich verschmust im Arm. Einen derartigen Mut für kreative Werbespots wünschten wir uns auch für hiesige TV-Kampagnen!

BILD: SPROING

Was wird gespielt bei ...

Harald Riegler

Harald Riegler ist Geschäftsführer von Sproing in Wien. Das Team entwickelt derzeit unter anderem die Titel *Panzer Tactics DS* und *Undercover.*

Was spielst du im Augenblick?
Was gefällt dir an diesen Spielen?
MotoGP 06 auf Xbox 360: Tolles Tempogefühl – und die getrennten Bremsen sind super.
Advance Wars DS: Mal wieder – davon bekomme ich wohl nie genug.
Panzer Tactics DS und *Undercover: Doppeltes Spiel*. Es ist das erste Mal, dass ich aufgrund der Größe unserer Firma nicht mehr selbst so in unseren Projekten drinstecke und deshalb die Spiele endlich unvoreingenommen spielen kann. Früher konnte ich sie nach Monaten der Entwicklung schon nicht mehr sehen, egal wie gut sie waren. Ist ein ganz neues Gefühl!

Welche Wii-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Hmm ... *Rockstar Games presents Tabletennis* für Wii wäre doch cool, oder? Und *Outrun*. Ich! Will! *Outrun*!

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Der Tod meiner Geldbörse war der erste *Outrun*-Automat mit Lenkrad. Das ist bis heute der einzige Automat, bei dem ich das Spiel von hinten bis vorne durchgespielt habe. Jetzt gibt es Gott sei Dank *Outrun 2* auf der Xbox und auf PSP. Mein erstes Spiel war *Pong* am Atari 2600, mit Paddle!

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Für Multiplayer-Games fehlt mir leider die Zeit. Das letzte, das ich wirklich exzessiv gespielt habe, war *Age of Empires* für den PC. Um *World of Warcraft* mache ich einen großen Bogen, da ich um meine wenige Freizeit fürchte.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Seht euch unsere neuen DS-Games an! Sowohl *Panzer Tactics* als auch *Undercover: Doppeltes Spiel* sind wirklich sehr, sehr schön geworden!

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

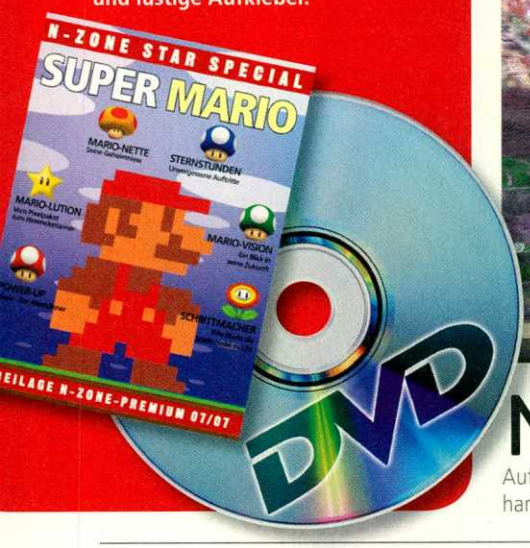
Am 1. Mai schwingt sich Peter Parker zum dritten Mal auf die Leinwand. Vor fünf Jahren machte sich Spidey für sein erstes Abenteuer startklar – logisch, dass wir das Spiel zum Kinohit ausführlich testeten. Highlight der N-ZONE 07/02 war außerdem die 30-seitige Reportage zur E3. Ob *The Legend of Zelda: Wind Waker*, *Metroid Prime*, *Super Mario Sunshine* oder *Starfox Adventures* – alle Titel räumten verdient die Einschätzung „Super" ab. Wahrhaft rosige Aussichten für GameCube-Besitzer!

Ausgabe 07/07 ab 06.06.07 am Kiosk

PREMIUM N-ZONE

N-ZONE-Fans aufgepasst!

Neben unserer normalen Ausgabe bieten wir von der N-ZONE 07/07 eine hochwertige Premium-Variante in einer Silbertüte mit zahlreichen Extras an.
Die Premium-N-ZONE enthält eine fette DVD und bietet euch das volle Mario-Paket. Freut euch auf unser exklusives 24-Seiten-Extraheft rund um Super Mario, ein DIN-A2-Poster vom Super-Klempner und lustige Aufkleber.



Vorschau

BILD: SEGA

NiGHTS

Auf dieses Remake haben viele Sega-Fans gewartet. Wir versorgen euch in der kommenden Ausgabe mit handfesten Spieleindrücken zum vielversprechenden Titel.

Test

BILD: SUNFLOWERS

Anno 1701

Vom Dörfchen zur Weltmacht: In *Anno 1701* dürft ihr auf dem DS ein ganzes Reich gründen.

Test

BILD: DISNEY INTERACTIVE

Pirates of the Caribbean:

Macht Jack Sparrow auf der Wii eine so gute Figur wie auf der Leinwand? Der Test zeigt es.

Test

BILD: NINTENDO

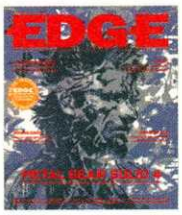
Pokémon Diamant & Perle

Wir werfen einen ausführlichen Blick auf die US-Versionen der beliebten Spielereihe.

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER
05-06/07
Das Nintendo-Heft für die neue Spiele(r)generation. Mit Hintergründen, Spiel im Fokus, Interviews und Reportagen rund um Wii und DS.

PLAYZONE
05/07
Wichtigste Themen: *Grand Theft Auto IV* – alles zum Spiel der Spiele. Tests zu *Oblivion*, *God of War 2*, *Burnout Dominator* u. v. m.



EDGE
05-06/07
Wichtigste Themen: *Metal Gear Solid 4* – Besuch bei Kojima Productions, Das Add-on-Fieber, Interview zu *Crysis* u. v. m.

XBOX 360
05/07
Wichtigste Themen: *Project Gotham Racing 4* – die neue Racing-Referenz? Tests *Oblivion: Shivering Isles*, *GRAW 2 Online* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seiten erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.